ADOBE® FLASH® CS3 PROFESSIONAL

GUIDA UTENTE

Adobe®

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Uso di Flash® 9.0 per Windows® e Macintosh

Se la presente guida viene distribuita con software che include un accordo di licenza per l'utente finale, la guida e il software in essa descritto sono concessi in licenza e possono essere usati e copiati solo in conformità con i termini di tale licenza. Ad eccezione di quanto eventualmente concesso da tale licenza, nessuna parte di questa guida può essere riprodotta, memorizzata in un sistema per il recupero dati o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di registrazione o altro, senza il previo consenso scritto da parte di Adobe Systems Incorporated. Il contenuto di questa guida è protetto dalle leggi sui diritti d'autore, anche se non distribuito con software corredato di accordo di licenza per l'utente finale.

Il contenuto di questa guida viene fornito unicamente a scopo informativo, è soggetto a modifiche senza preavviso e non comporta alcun impegno per Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated declina ogni responsabilità per eventuali errori o imprecisioni presenti in questa guida.

Se si inseriscono in un progetto grafica e immagini esistenti, si tenga presente che tali materiali potrebbero essere protetti dalla legge sul copyright. L'inserimento non autorizzato di tali materiali nel proprio lavoro potrebbe rappresentare una violazione dei diritti del titolare del copyright. Assicurarsi sempre di ottenere le eventuali autorizzazioni necessarie dal titolare dei diritti d'autore.

Tutti i riferimenti a nomi di società negli esempi forniti hanno scopo puramente dimostrativo e non intendono fare riferimento ad alcuna organizzazione realmente esistente.

Adobe, il logo Adobe, Adobe Premiere, ActionScript, ColdFusion, Director, Fireworks, Flash, Flash Lite, FreeHand, Illustrator e Photoshop sono marchi registrati o marchi commerciali di Adobe Systems Incorporated negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.

Microsoft e Windows sono marchi registrati o marchi commerciali di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Macintosh è un marchio di Apple Inc. registrato negli Stati Uniti e in altri Paesi. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

Questo prodotto include software sviluppato dalla Apache Software Foundation (www.apache.org). Tecnologia di compressione audio MPEG Layer-3 concessa in licenza da Fraunhofer IIS e Thomson Multimedia (http://www.iis.fhg.de/amm/). Non è consentito l'uso dell'audio compresso MP3 con il Software per eseguire trasmissioni in tempo reale o dal vivo. Se l'utente necessita di un decodificatore MP3 per trasmissioni in tempo reale o dal vivo, spetta all'utente stesso ottenere la licenza per questa tecnologia MP3. Tecnologia per la compressione e la decompressione vocale concessa in licenza da Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com) Il video di Flash CS3 è basato sulla tecnologia video On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Tutti i diritti riservati. http://www.on2.com. Questo prodotto include software sviluppato da OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/)

Sorenson Spark™

Tecnologia per la compressione e la decompressione video Sorenson Spark™ concessa in licenza da Sorenson Media, Inc.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Avviso agli utenti finali di enti governativi degli Stati Uniti d'America: il Software e la Documentazione sono "Commercial Items" (Prodotti commerciali) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §2.101, costituiti da "Commercial Computer Software" (Software commerciale per Computer) e "Commercial Computer Software Documentation" (Documentazione relativa a software commerciale per Computer) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202, secondo i casi. In conformità con l'articolo 48 C.F.R. §12.212 o con gli articoli da 48 C.F.R. §§227.7202-1 a 227.7202-4 incluso, secondo i casi, i "Commercial Computer Software" e "Commercial Computer Software Documentation" vengono concessi in licenza agli utenti appartenenti al Governo degli Stati Uniti d'America (a) esclusivamente come "Commercial Items" e (b) con i soli diritti concessi a tutti gli altri utenti finali ai termini e alle condizioni qui contenuti. Tutti i diritti non pubblicati riservati, ai sensi della legge sul diritto d'autore vigente negli Stati Uniti d'America. Adobe accetta di rispettare tutte le leggi applicabili sul diritto alle pari opportunità, comprese, ove applicabili, le direttive dell'Executive Order 11246, secondo revisione, la sezione 402 del "Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act" del 1974 (38 USC 4212) e la sezione 503 del "Rehabilitation Act" del 1973, secondo revisione, oltre ai regolamenti esposti in 41 CFR da 60-1 a 60-60, 60-250 e 60-741. La clausola di azione affermativa e i regolamenti sopra elencati saranno incorporati tramite riferimento.

Sommario

Capitolo 1: Per iniziare
Installazione 1
Uso della Guida 2
Risorse 5
Novità 11

Capitolo 2: Area di lavoro
Flusso di lavoro e area di lavoro di Flash 14
Uso dello stage e del pannello Strumenti 21
La linea temporale 31
Uso dei pannelli di creazione Flash 38
Accessibilità dell'area di lavoro di Flash 41
Annulla, Ripeti e Cronologia 44
Automazione delle operazioni con il menu Comandi 47

Capitolo 3: Creazione e gestione di documenti
Operazioni con i documenti Flash 49
Creazione e visualizzazione in anteprima di contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central 53
Operazioni con i progetti 57
Aggiunta di elementi multimediali alla libreria 62
Operazioni con le linee temporali 65
Operazioni con le scene 71
Trova e sostituisci 72
Modelli 76

Capitolo 4: Adobe Version Cue
Uso di Adobe Version Cue 78
Operazioni con il server di Version Cue 84
Operazioni con i progetti Version Cue 89
Operazioni con i file in Version Cue 95
Versioni di Version Cue 102
Modifica e sincronizzazione dei file non in linea 105
Amministrazione server Version Cue 106
Revisioni Version Cue PDF 117

Capitolo 5: Uso di immagini importate
Inserimento di immagini in Flash 124
Operazioni con i file AI di Illustrator 131
Operazioni con i file PSD di Photoshop 138
Bitmap importate 145

Capitolo 6: Disegno
Elementi fondamentali di disegno 150
Uso degli strumenti di disegno e colorazione di Flash 155
Disegno con lo strumento Penna 162

Rimodellazione di linee e contorni delle forme 167
Aggancio 170

Capitolo 7: Operazioni con colori, tratti e riempimenti
Operazioni con i colori 173
Modifica delle tavolozze di colori 175
Tratti, riempimenti e gradienti 176

Capitolo 8: Operazioni con gli oggetti grafici
Informazioni sugli oggetti grafici 184
Selezione degli oggetti 185
Spostamento, copiatura ed eliminazione degli oggetti 187
Disposizione degli oggetti 189
Trasformazione degli oggetti 191

Capitolo 9: Uso di simboli, istanze ed elementi di libreria
Operazioni con i simboli 196
Operazioni con istanze di simboli 201
Elementi della libreria 204
Uso degli elementi di una libreria condivisa 206
Operazioni con i simboli di pulsante 208
Modifica in scala e memorizzazione in cache dei simboli 210
Simboli e ActionScript 212

Capitolo 10: Creazione di animazioni
Fondamenti delle animazioni 216
Uso degli effetti linea temporale 224
Animazione interpolata 227

Capitolo 11: Effetti speciali
Informazioni sui filtri 236
Informazioni sui metodi di fusione 242

Capitolo 12: Operazioni con il testo
Testo e caratteri in Flash 246
Creazione di testo 250
Impostazione degli attributi del testo 256

Capitolo 13: Creazione di testo in più lingue
Come creare testo in più lingue 261
Codifica dei formati di testo 265
Authoring di testo in più lingue 266
Formato file XML 270
Testo in più lingue e ActionScript 272

Capitolo 14: Operazioni con l'audio
Uso dei suoni in Flash 275
Esportazione di suoni 279
Suono e ActionScript 281

Capitolo 15: Operazioni con i file video
Creazione e pubblicazione di Flash Video 284
Importazione e modifica di file video Flash 285
Informazioni sul video digitale e Flash 292
Codifica del video 295
Uso di Premier Pro e After Effects 300
Uso di ActionScript per la riproduzione di Flash Video esterno 303

Capitolo 16: Creazione di contenuto e-learning
Operazioni iniziali con la funzione e-learning di Flash 308
Inserimento delle interazioni di apprendimento Flash in un documento 309
Aggiunta, assegnazione dei nomi e registrazione delle risorse 317
Configurazione delle interazioni di apprendimento 320
Modifica dell'aspetto di un'interazione di apprendimento 328
Invio delle informazioni di tracciamento ai sistemi LMS AICC o SCORM 329
Estensione degli script delle interazioni di apprendimento 332

Capitolo 17: Creazione di contenuto accessibile
Informazioni sul contenuto accessibile 334
Uso di Flash per immettere informazioni sull'accessibilità per gli screen reader 337
Impostazione delle opzioni di accessibilità avanzate per gli screen reader 342
Creazione dell'accessibilità con ActionScript 344

Capitolo 18: Operazioni con le schermate
Documenti basati sulle schermate e ambiente di creazione delle schermate 347
Operazioni con le schermate 349
Aggiunta di contenuto alle schermate 354

Capitolo 19: ActionScript
Operazioni con ActionScript 361
Modalità Assistente script e comportamenti 367
Creazione e gestione di script 369
Debug di ActionScript 1.0 e 2.0 380
Debug di ActionScript 3.0 389
Impostazioni di pubblicazione ActionScript 393

Capitolo 20: Pubblicazione di contenuto Flash
Pubblicazione dei documenti Flash 397
Uso di Flash Player 398
Sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili 410
Configurazione di un server Web per Flash 411
Funzionalità di sicurezza in Flash 412
Uso dei profili di pubblicazione 413
Modelli di pubblicazione HTML 414
Modifica delle impostazioni HTML di Flash 418

Capitolo 21: Esportazione da Flash
Informazioni sull'esportazione da Flash 426
Esportazione di contenuto Flash, immagini e video 426

Capitolo 22: Stampa con Flash
Stampa dallo strumento di creazione di codice di Flash 434

Capitolo 23: Procedure ottimali

Strutturazione dei file FLA 443
Organizzazione del codice ActionScript in un'applicazione 445
Convenzioni per i comportamenti 446
Convenzioni per i contenuti video 448
Linee guida per i progetti e il controllo delle versioni 450
Linee guida per la creazione di applicazioni Flash 452
Linee guida per l'accessibilità 455
Pubblicità con Flash 459
Ottimizzazione dei file FLA per l'output SWF 462
Suggerimenti per la creazione di contenuto per dispositivi mobili 471

Indice 478

Capitolo 1: Per iniziare

Se non avete installato il nuovo software, prima di iniziare leggete alcune informazioni sull'installazione e altre operazioni preliminari. Prima di cominciare a utilizzare il software, dedicare qualche minuto alla lettura della panoramica di Adobe® Help e delle molte risorse disponibili agli utenti. È possibile accedere a video didattici, plug-in, modelli, comunità di utenti, seminari, esercitazioni, feed RSS e molto altro ancora.

Installazione

Requisiti

❖ Per consultare i requisiti di sistema completi consigliati per il software Adobe®, consultate il file Leggimi sul disco di installazione.

Installare il software

1 Chiudete tutte le applicazioni Adobe aperte sul computer.

2 Inserite il disco di installazione nell'unità appropriata e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo.

Nota: *per ulteriori informazioni, consultate il file Leggimi sul disco di installazione.*

Attivazione del software

Se disponete di una licenza per utente singolo per il software Adobe, vi verrà richiesto di attivare il software. L'attivazione è un processo semplice e anonimo che dovete completare entro 30 giorni dall'installazione del software.

Per ulteriori informazioni sull'attivazione del prodotto, consultate il file Leggimi sul disco di installazione o visitate il sito Web Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/activation_it.

1 Se la finestra di dialogo Attivazione non è aperta, scegliete Aiuto > Attiva.

2 Seguite le istruzioni riportate sullo schermo.

Nota: *per installare il software su un altro computer, occorre prima disattivarlo dal proprio computer. Scegliete Aiuto > Disattiva.*

Registrazione

La registrazione del prodotto consente di ricevere gratuitamente assistenza per l'installazione, notifiche sugli aggiornamenti e altri servizi.

❖ Per effettuare la registrazione, seguire le istruzioni riportate sullo schermo nella finestra di dialogo Registrazione, visualizzata dopo avere installato e attivato il software.

Se decidete di rimandare la registrazione, potete effettuarla in qualsiasi momento scegliendo Aiuto > Registrazione.

Modifica o reinstallazione di Flash Player

1 Chiudere il browser.

2 Rimuovere qualsiasi versione del programma installata sul sistema.

Per istruzioni, vedere la nota tecnica 14157 nel Centro di supporto di Adobe Flash Player all'indirizzo www.adobe.com/go/tn_14157_it.

3 Per iniziare l'installazione eseguire uno dei seguenti file nella cartella Players:

- Per il controllo ActiveX per Windows (Internet Explorer o AOL), eseguire il file Install Flash Player 9 AX.exe.
- Per il plug-in per Windows (CompuServe, Firefox, Mozilla, Netscape o Opera), eseguire il file Install Flash Player 9.exe.
- Per il plug-in per Macintosh (AOL, CompuServe, Firefox, Internet Explorer per Macintosh, Netscape, Opera o Safari), eseguire Install Flash Player 9 (Mac OS 9.x) o Install Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x).

Nota: *per verificare l'installazione in Netscape, selezionare ? > Informazioni sui plug-in nel browser.*

Uso della Guida

Informazioni sulla Guida di Flash

Il pannello della Guida di Flash (? > Guida di Flash) contiene la serie completa di informazioni di supporto agli utenti inclusa in Flash. Per visualizzare un argomento della Guida, fare clic sul titolo dell'argomento nell'indice generale. Sopra l'argomento ne viene visualizzata la posizione all'interno della gerarchia degli argomenti.

È possibile nascondere l'indice generale. Per visualizzarlo nuovamente, fare clic sul pulsante Indice generale . Quando si effettua una ricerca nella Guida, gli argomenti trovati vengono visualizzati al posto dell'indice generale. Per visualizzare nuovamente l'indice generale, fare clic su Cancella.

Nel pannello della Guida vengono inoltre visualizzate informazioni di riferimento contestuali alle quali è possibile accedere dal pannello Azioni.

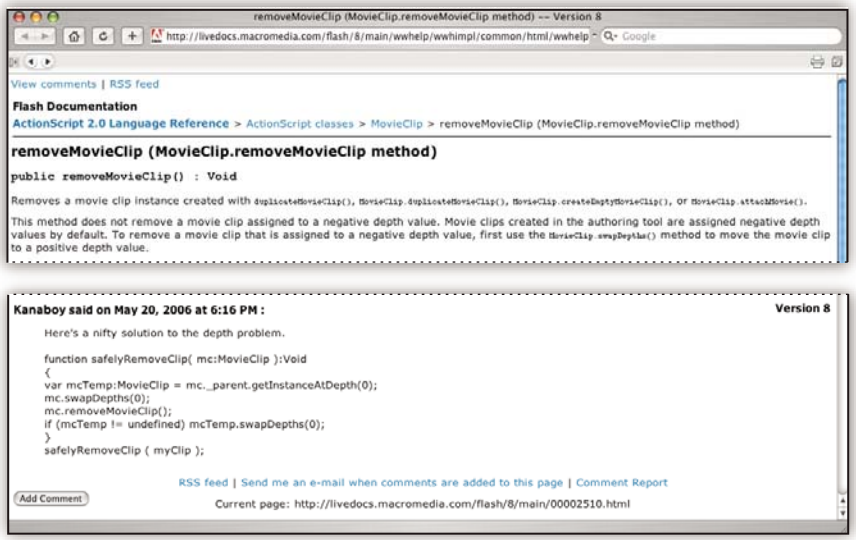
Risorse della Guida di Adobe

La documentazione per il software Adobe è disponibile in vari formati.

Guida di prodotto e LiveDocs

La Guida di prodotto consente di accedere a tutta la documentazione e ai contenuti informativi disponibili al momento della pubblicazione del software. Vi si può accedere dal menu Aiuto del software Adobe.

La Guida LiveDocs contiene tutte le informazioni della Guida di prodotto, più aggiornamenti e collegamenti ad altri contenuti informativi disponibili sul Web. Per alcuni prodotti potete anche aggiungere i commenti agli argomenti nella Guida LiveDocs. La Guida LiveDocs per il proprio prodotto si trova nella sezione Adobe Help Resource Center del sito all'indirizzo www.adobe.com/go/documentation_it.



In gran parte delle versioni della Guida di prodotto e LiveDocs potete effettuare ricerche nelle Guide di più prodotti. Gli argomenti dispongono di collegamenti ai relativi contenuti sul Web o ad argomenti nella Guida di un altro prodotto.

La Guida, sia quella di prodotto che quella su Web, è il punto di partenza per accedere ad altri contenuti e alle varie comunità di utenti. Sul Web è sempre disponibile la versione più completa e aggiornata della Guida.

Documentazione Adobe in formato PDF

La Guida di prodotto è disponibile inoltre in formato PDF, ottimizzato per la stampa. È possibile fornire in formato PDF anche altri documenti, ad esempio le guide all'installazione e i white paper.

La documentazione completa in formato PDF è disponibile nella sezione Adobe Help Resource Center del sito all'indirizzo www.adobe.com/go/documentation_it. Per consultare la documentazione in PDF inclusa con il software, cercate nella cartella Documenti (Documents) del DVD di installazione o del contenuto.

Documentazione stampata

Le versioni cartacee della Guida di prodotto possono essere acquistate nella sezione Adobe Store del sito all'indirizzo www.adobe.com/go/store_it. In questa sezione sono disponibili inoltre vari testi pubblicati da editori partner di Adobe.

In tutti i prodotti Adobe Creative Suite® 3 è inclusa una guida stampata ai flussi di lavoro e i singoli prodotti Adobe possono disporre di una guida introduttiva stampata.

Effettuazione di ricerche nella Guida di Flash

In Flash è possibile effettuare una ricerca in tutte le Guide in linea di Flash oppure in una singola Guida (ad esempio *Uso di Flash*).

È inoltre possibile effettuare la ricerca nel testo di un singolo argomento: fare clic sull'argomento per evidenziarlo e premere Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).

È possibile cercare nella Guida in linea di Flash una combinazione di parole e frasi:

Ricerche di una parola singola Restituiscono un elenco di pagine della Guida contenenti la parola specificata. Ad esempio, è possibile specificare`filmato` nel campo del testo di ricerca. Flash restituisce un elenco di pagine della Guida contenenti la parola *filmato* o *Filmato.*

Ricerche di più parole Restituiscono un elenco di pagine della Guida contenenti tutti i termini di ricerca specificati. In questo caso la parola *AND* è implicita nella ricerca. Se invece si digita `video clip` nel campo del testo di ricerca, Flash restituisce un elenco di pagine contenenti sia la parola *video* che la parola *clip*, ovvero *video clip, clip video,video...clip* e così via.

Ricerche con AND/OR esplicito Utilizzano le parole *AND* e *OR* per rendere più specifici i risultati delle ricerche. Ad esempio, se si digita `filmato AND fotogramma` nel campo del testo di ricerca, Flash restituisce un elenco di pagine della Guida contenenti sia la parola *filmato* che la parola *fotogramma*. Ad esempio, se si digita `filmato OR animazione` nel campo del testo di ricerca, Flash restituisce un elenco di pagine della Guida contenenti la parola *filmato* e di pagine che contengono la parola *animazione*. Le parole AND e OR devono essere in stampatello e in inglese, anche se si esegue la ricerca in una versione localizzata della Guida di Flash.

Ricerche di una frase esatta Consentono di utilizzare le virgolette per restituire solo le pagine contenenti la frase specifica immessa. oppure è possibile digitare `"interpolazione di movimento"` nel campo del testo di ricerca: Flash restituisce un elenco di pagine della Guida contenenti la frase *interpolazione di movimento*, ma non pagine contenenti occorrenze separate di *interpolazione* e *movimento*.

Frase esatta con AND/OR esplicito Questo tipo di ricerca consente di utilizzare una combinazione di virgolette e delle parole *AND* o *OR* per rendere più specifici i risultati delle ricerche. Ad esempio se si digita `"interpolazione di movimento" AND "ActionScript"` nel campo del testo di ricerca, Flash restituisce un elenco di pagine della Guida contenenti sia la frase *interpolazione di movimento* che la parola *ActionScript*. Le parole AND e OR devono essere in stampatello e in inglese, anche se si esegue la ricerca in una versione localizzata della Guida di Flash.

Accesso alla guida contestuale dal pannello Azioni

1 Per selezionare una voce per riferimento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare una voce nella casella degli strumenti sul lato sinistro del pannello Azioni.

- Selezionare un termine ActionScript nel riquadro dello script del pannello Azioni.
- Posizionare il punto di inserimento davanti a un termine ActionScript nel riquadro dello script del pannello Azioni.

2 Per aprire la pagina di riferimento del pannello della Guida per la voce selezionata, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere F1.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare Visualizza la guida.
- Fare clic su Guida sopra il riquadro dello script.

Scelta dei documenti della Guida più adatti

La Guida di Flash è formata da diversi documenti. Nell'elenco seguente vengono descritti dettagliatamente la funzione e il contenuto di ogni documento:

- *Uso di Flash* fornisce un'introduzione a Flash e alle operazioni eseguibili con il programma, nonché una panoramica sull'interfaccia utente di Flash. Contiene inoltre informazioni dettagliate sull'uso di tutte le funzioni e gli strumenti inclusi nello strumento di creazione Flash.
- *Programmazione con ActionScript 3.0* fornisce una descrizione dettagliata del linguaggio ActionScript3.0 adatta sia agli autori di script non esperti che a quelli con maggiore esperienza. *Programmazione in ActionScript 3.0* contiene i concetti di base sulla programmazione, sull'uso della logica per scrivere codice che "prende decisioni", su come impostare i progetti Flash per l'interazione con le azioni degli utenti e sulla scrittura di codice specifico per eseguire le operazioni più comuni in Flash. ActionScript 3.0 è più veloce di ActionScript 2.0 e maggiormente adatto alle applicazioni che richiedono notevoli risorse di calcolo; esso è inoltre leggermente più complesso di ActionScript 2.0.
- La *Guida di riferimento al linguaggio e ai componenti di ActionScript 3.0* contiene voci organizzate sotto forma di dizionario relative a tutte le azioni, i metodi e le proprietà dell'API (Application Programming Interface) di ActionScript 3.0, nonché le API dei componenti ActionScript 3.0 compresi in Flash. Questa risorsa di consultazione rappresenta un metodo rapido per l'individuazione di termini ActionScript specifici con cui eseguire operazioni specifiche. Ogni voce include informazioni dettagliate sulla sintassi e la funzionalità del termine, nonché esempi di codice.
- *Uso dei componenti ActionScript 3.0* contiene informazioni relative all'uso e alla configurazione dei componenti di ActionScript 3.0 in un documento Flash. I *componenti* sono elementi dell'interfaccia utente riutilizzabili, quali pulsanti, menu e così via, che è possibile utilizzare nei progetti senza la necessità di crearli personalmente. Alcuni componenti non sono visibili ma vengono utilizzati come ausilio per la memorizzazione e la gestione dei dati dell'applicazione. Questo documento contiene inoltre informazioni sulla creazione di componenti personalizzati riutilizzabili con ActionScript 3.0.
- *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* fornisce una descrizione dettagliata del linguaggio ActionScript 2.0 adatta sia agli autori di script non esperti che a quelli con maggiore esperienza. *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* contiene i concetti di base sulla programmazione, sui tipi di script utilizzabili in Flash e sulle situazioni di utilizzo più adatte, sull'uso della logica per scrivere codice che "prende decisioni", su come impostare i progetti Flash per l'interazione con le azioni degli utenti e sulla scrittura di codice specifico per eseguire le operazioni più comuni in Flash.
- La *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* contiene voci organizzate sotto forma di dizionario relative a tutte le azioni, i metodi e le proprietà dell'API (Application Programming Interface) di ActionScript 2.0. Questa risorsa di consultazione rappresenta un metodo rapido per l'individuazione di termini ActionScript specifici con cui eseguire operazioni specifiche. Ogni voce include informazioni dettagliate sulla sintassi e la funzionalità del termine, nonché degli esempi di codice.
- *Uso dei componenti ActionScript 2.0* contiene informazioni relative all'uso e alla configurazione dei componenti in un documento Flash. I *componenti* sono elementi dell'interfaccia utente riutilizzabili, quali pulsanti, menu e così via, che è possibile utilizzare nei progetti senza la necessità di crearli personalmente. Alcuni componenti non sono visibili ma vengono utilizzati come ausilio per la memorizzazione e la gestione dei dati dell'applicazione. Questi documenti contengono inoltre informazioni sulla creazione di componenti personalizzati riutilizzabili con ActionScript.
- *Guida di riferimento dei componenti di ActionScript 2.0* contiene voci organizzate sotto forma di dizionario relative a tutti i metodi e le proprietà disponibili per ogni componente incluso in Flash. Queste API consentono di controllare il comportamento dei componenti. Dopo avere appreso le nozioni di base sull'uso dei componenti, questa guida di riferimento costituisce un metodo rapido per trovare le API specifiche che consentono di eseguire operazioni specifiche.

- *Estensione di Flash* descrive come aggiungere funzionalità e automazione allo strumento di creazione Flash mediante apposite API JavaScript personalizzate.
- *Guida introduttiva di Flash Lite 2.x* fornisce un'introduzione al processo di sviluppo di contenuti con Adobe® Flash® Lite™ 2.x per cellulari e dispositivi mobili. Flash Lite 2.x supporta un sottoinsieme di ActionScript 2.0.
- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x* fornisce tecniche e linee guida per la creazione di contenuti e applicazioni per Flash Lite 2.x, la versione di Adobe® Flash® Player più recente progettata per i cellulari e altri dispositivi mobili. Poiché Flash Lite 2.x supporta funzioni diverse rispetto alla versione desktop di Flash Player, le tecniche di creazione di contenuto destinato a Flash Lite sono diverse da quelle per il contenuto della versione desktop di Flash.
- *Introduzione ad ActionScript per Flash Lite 2.x* descrive dettagliatamente le funzioni ActionScript disponibili in Flash Lite 2.x e come eseguire operazioni comuni di creazione di script con Flash Lite 2.x.
- *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 2.x* contiene voci organizzate sotto forma di dizionario relative a tutte le operazioni, i metodi e le proprietà disponibili in Flash Lite 2.x. Ogni voce include informazioni dettagliate sulla sintassi e la funzionalità del termine, nonché il codice di esempio.
- *Guida introduttiva di Flash Lite 1.x* fornisce un'introduzione al processo di sviluppo di contenuto con Flash Lite 1.x per cellulari e dispositivi mobili. Flash Lite 1.x supporta un sottoinsieme di ActionScript 1.0.
- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x* fornisce tecniche e linee guida per la creazione di contenuto e applicazioni per Flash Lite 1.x, la prima versione di Flash Player progettata per i cellulari e altri dispositivi mobili. Poiché Flash Lite 1.x supporta funzioni diverse rispetto alla versione desktop di Flash Player, le tecniche di creazione di contenuto destinato a Flash Lite sono diverse da quelle per il contenuto della versione desktop di Flash.
- *Apprendimento di ActionScript per Flash Lite 1.x* descrive dettagliatamente le funzioni ActionScript disponibili in Flash Lite 1.0 e 1.1 e come eseguire operazioni comuni di creazione di script con Flash Lite 1.x.
- *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 1.x* contiene voci organizzate sotto forma di dizionario relative a tutte le operazioni, i metodi e le proprietà disponibili in Flash Lite 1.0 e 1.1. Ogni voce include informazioni dettagliate sulla sintassi e la funzionalità del termine, nonché il codice di esempio.

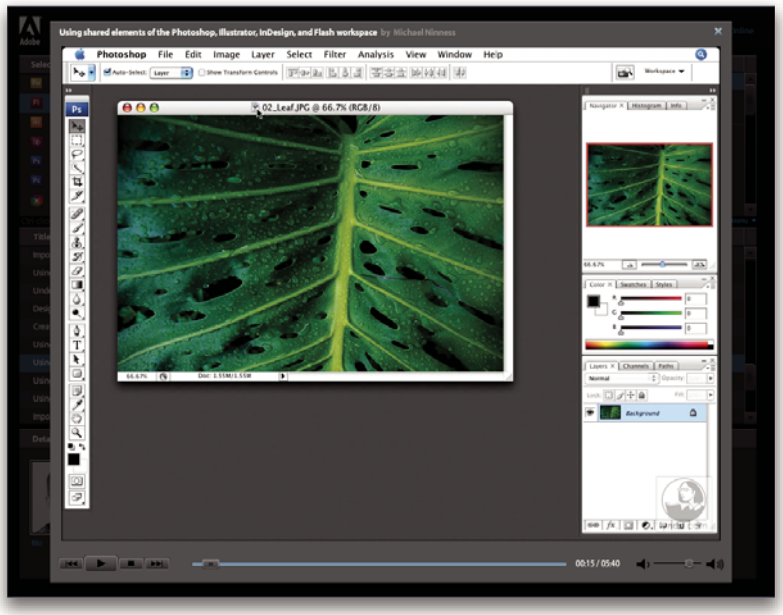
Risorse

Adobe Video Workshop

Il Video Workshop per Adobe Creative Suite 3 offre oltre 200 filmati didattici che coprono una vasta gamma di argomenti per i professionisti di stampa, Web e video.

È possibile utilizzare Adobe Video Workshop per conoscere a fondo qualsiasi prodotto Creative Suite 3. Molti filmati mostrano come utilizzare le applicazioni Adobe in combinazione fra loro.

Quando si avvia Adobe Video Workshop, scegliere i prodotti sui quali ottenere informazioni e gli argomenti da visualizzare. È possibile analizzare i dettagli di ogni filmato per perfezionare il percorso didattico.



Comunità di presentatori

In questa release Adobe Systems ha invitato la comunità di utenti a condividere le proprie esperienze ed opinioni. Adobe e Lynda.com offrono esercitazioni, suggerimenti e consigli utili di importantissimi progettisti e sviluppatori come Joseph Lowery, Katrin Eismann e Chris Georgenes. È possibile guardare e ascoltare esperti di Adobe come Lynn Grillo, Greg Rewis e Russell Brown. In tutto sono presenti oltre 30 esperti per condividere le proprie conoscenze.

Esercitazioni e file di origine

Adobe Video Workshop comprende esercitazioni per utenti sia alle prime armi che esperti. Sono disponibili anche filmati su nuove funzioni e tecniche molto importanti. Ciascun filmato è dedicato ad un singolo argomento e dura circa 3-5 minuti. Gran parte dei filmati contiene un'esercitazione illustrata e i file di origine per consentire di stampare i singoli passaggi ed eseguire l'esercitazione in modo indipendente.

Uso di Adobe Video Workshop

Adobe Video Workshop si trova sul DVD allegato al prodotto Creative Suite 3. È disponibile anche online all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it. Adobe aggiunge regolarmente nuovi filmati alla versione on-line di Video Workshop; è pertanto consigliabile controllare sempre la presenza di eventuali novità.

Filmati di Flash CS3 Professional

Adobe Video Workshop tratta una vasta gamma di argomenti di Adobe Flash® CS3 Professional, tra cui:

- Disegni con lo strumento penna
- Creazione di animazioni con i motion tween
- creazione e animazione delle maschere;
- Guida introduttiva con ActionScript 3.0
- Utilizzo di Flash Video Encoder

I filmati mostrano, inoltre, come utilizzare Flash CS3 in combinazione con altri componenti Adobe:

- Utilizzare in maniera efficace simboli tra Illustrator® e Flash
- Comprendere il flusso di lavoro di Fireworks® e Flash
- Progettare siti Web con Flash e Photoshop
- "Creazione di contenuti per dispositivi portatili in Flash"

Per accedere alle esercitazioni video di Adobe Creative Suite 3, visitate l'Adobe Video Workshop all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it.

Extra

È possibile accedere ad una vasta gamma di risorse che aiutano ad ottenere il massimo dal software Adobe. Alcune di queste risorse vengono installate sul vostro computer durante il processo di installazione e altri campioni e documenti utili sono inclusi nel disco di installazione o dei contenuti. Contenuti aggiuntivi specifici sono inoltre offerti online dalla comunità Adobe Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/exchange_it.

Risorse installate

Durante l'installazione del software, nella cartella dell'applicazione vengono inserite alcune risorse. Per visualizzare questi file, accedete alla cartella corrispondente sul computer.

- Windows®: *[disco di avvio]*\Programmi\Adobe*[applicazione Adobe]*
- Mac OS®: *[disco di avvio]*/Applicazioni/*[applicazione Adobe]*

La cartella dell'applicazione contiene le seguenti risorse:

Plug-in I moduli plug-in sono piccoli programmi software che ampliano o aggiungono altre funzioni al software. Dopo l'installazione, i plug-in si presentano come opzioni nei menu Importa ed Esporta, come formati di file nelle finestre di dialogo Apri, Salva con nome e Esporta originale o come filtri nel menu Filtro. Ad esempio, nella cartella Plug-in all'interno della cartella di Photoshop CS3 vengono installati automaticamente una serie di plug-in per effetti speciali.

Predefiniti I predefiniti comprendono un'ampia gamma di strumenti, preferenze, effetti e immagini. I predefiniti del prodotto comprendono pennelli, campioni, gruppi di colori, simboli, forme personalizzate, stili grafici e di livelli, pattern, texture, azioni, aree di lavoro e molto altro ancora. I contenuti predefiniti si trovano nell'interfaccia utente. Alcuni predefiniti, come le librerie dei pennelli di Photoshop, diventano disponibili solo quando selezionate lo strumento

corrispondente. Se non desiderate creare un effetto o un'immagine completamente nuova, accedete alle librerie predefinite per trarre ispirazione.

Modelli I file dei modelli si possono aprire e visualizzare in Adobe Bridge CS3, aprire dalla schermata di benvenuto o aprire direttamente dal menu File. A seconda del prodotto, i file di modello possono comprendere esempi di carta intestata, newsletter e siti Web, menu per DVD e pulsanti video. Ogni file dei modelli è stato creato da esperti e rappresenta un esempio di come utilizzare al meglio le funzioni del prodotto. I modelli sono una risorsa utilissima quando dovete iniziare un progetto "ex novo".

Esempi I file degli esempi comprendono creazioni più articolate e sono ideali per vedere in azione le nuove funzionalità. Tali file dimostrano le innumerevoli possibilità disponibili.

Font Il prodotto Creative Suite comprende vari font e famiglie di font OpenType®. I font vengono copiati sul computer durante l'installazione.

- Windows: *[disco di avvio]*\Windows\Fonts
- Mac OS X: *[disco di avvio]*/Libreria/Fonts

Per ulteriori informazioni sull'installazione dei font, consultate il file Leggimi sul DVD di installazione.

Contenuto del DVD

Il DVD di installazione o dei contenuti accluso al prodotto contiene altre risorse da utilizzare nel software. La cartella Goodies contiene file specifici del prodotto come modelli, immagini, predefiniti, azioni, plug-in ed effetti, oltre a sottocartelle per font e librerie fotografiche. La cartella Documentation contiene una versione in formato PDF della Guida, informazioni tecniche e altri documenti come fogli degli esempi, guide di riferimento e informazioni specifiche sulle funzioni.

Adobe Exchange

Per accedere ad altri contenuti gratuiti, visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/exchange_it, una comunità online in cui gli utenti possono scaricare e condividere gratuitamente migliaia di azioni, estensioni, plug-in e altri contenuti da utilizzare nei prodotti Adobe.

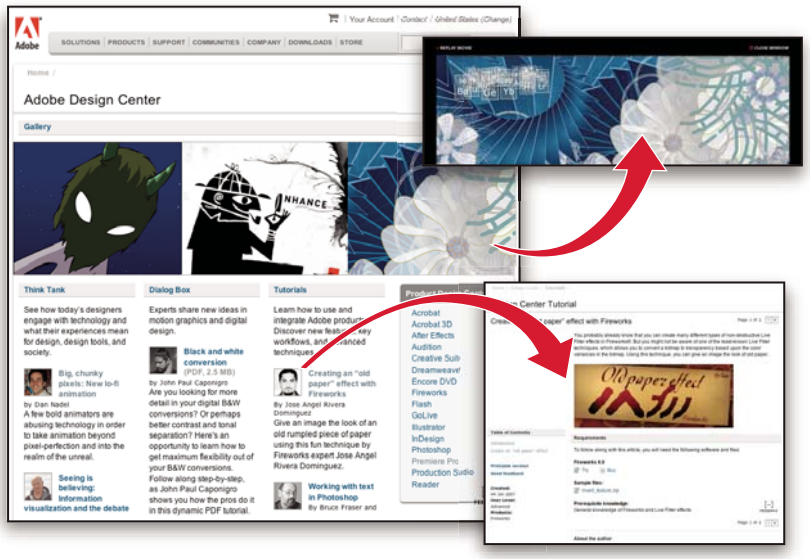
Bridge Home

Bridge Home, una nuova sezione di Adobe Bridge CS3, funge da punto centrale dal quale accedere a informazioni aggiornate su tutto il software Adobe Creative Suite 3. Avviate Adobe Bridge e fate clic sull'icona Bridge Home nella parte superiore del pannello Preferiti per accedere ai suggerimenti, alle notizie e alle risorse più recenti per gli strumenti di Creative Suite.

Nota: *è possibile che Bridge Home non sia disponibile in tutte le lingue.*

Adobe Design Center

Adobe Design Center offre articoli, idee e istruzioni di esperti del settore, progettisti di fama internazionale, nonché editori partner di Adobe. Ogni mese vengono aggiunti nuovi contenuti.



Sono disponibili centinaia di esercitazioni per creare nuovi prodotti, apprendere suggerimenti e tecniche utili con l'ausilio di filmati, esercitazioni HTML e capitoli esemplificativi di testi specializzati.

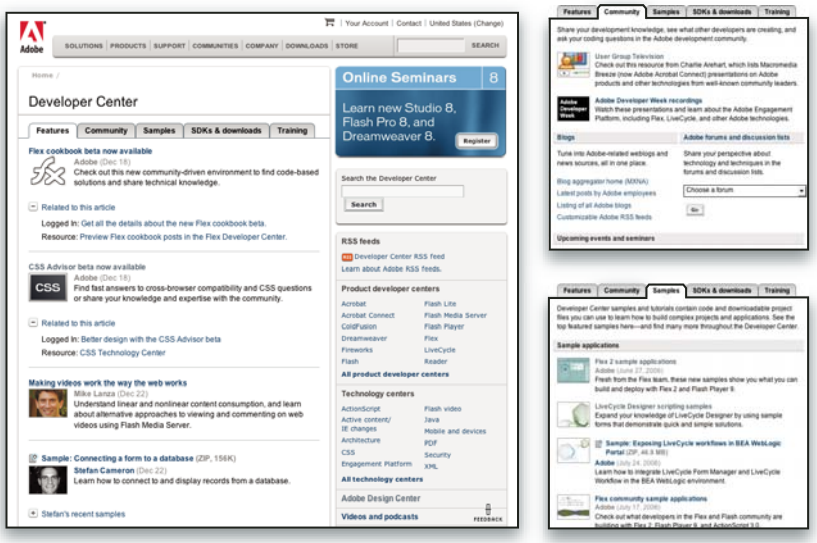
Think Tank, Dialog Box e Gallery sono una fonte inesauribile di idee.

- Gli articoli di Think Tank trattano argomenti di attualità per i progettisti e le loro esperienze per quel che riguarda tecnologie, ideazione, strumenti di progettazione e società.
- In Dialog Box gli esperti condividono nuove idee sull'animazione grafica e sulla grafica digitale.
- La sezione Gallery è una sorta di esposizione permanente dedicata agli artisti del digital design.

Il sito di Adobe Design Center è disponibile all'indirizzo www.adobe.com/designcenter.

Centro per sviluppatori Adobe

Adobe Developer Center propone esempi, esercitazioni, articoli e risorse della comunità online per gli sviluppatori di applicazioni Internet avanzate, siti Web, contenuti per dispositivi mobili e altri progetti che utilizzano i prodotti Adobe. Developer Center contiene, inoltre, risorse per gli sviluppatori di plug-in per i prodotti Adobe.



Oltre al codice di esempio e alle esercitazioni, sono disponibili feed RSS, seminari online, SDK, guide per gli script e altre risorse tecniche.

Visitate l'Adobe Developer Center all'indirizzo www.adobe.com/go/developer_it.

Servizio clienti

Visitate il sito Web di Adobe Support all'indirizzo www.adobe.com/it/support per trovare informazioni sulla risoluzione dei problemi relativi al proprio prodotto e per saperne di più sulle varie possibilità di assistenza tecnica gratuita e a pagamento. Selezionate il collegamento Formazione per accedere alle pubblicazioni di Adobe Press, a varie risorse di formazione online, a programmi di certificazione software Adobe e ad altro ancora.

Download

Visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/downloads_it per scaricare gratuitamente aggiornamenti, versioni di prova e altri programmi molto utili. Inoltre, Adobe Store (all'indirizzo www.adobe.com/go/store_it) propone migliaia di plug-in di altri sviluppatori, utili per automatizzare le varie operazioni, personalizzare i flussi di lavoro, creare effetti di livello professionale e altro ancora.

Adobe Labs

Adobe Labs offre l'opportunità di provare e valutare le più recenti tecnologie e i nuovi prodotti di Adobe.

In Adobe Labs è possibile accedere a numerose risorse, tra cui:

- Versioni di release non definitiva di software e tecnologie
- Esempi di codice e processi ideali per velocizzare la fase di apprendimento
- Prime versioni della documentazione tecnica e di prodotto

- Forum, contenuti basati su wiki e altre risorse collaborative per agevolare l'interazione con sviluppatori con esperienze e opinioni simili

Adobe Labs promuove un processo collaborativo per lo sviluppo di software. In tale ambiente, i clienti diventano rapidamente produttivi nell'utilizzo dei nuovi prodotti e delle nuove tecnologie. Adobe Labs contiene inoltre un forum per i feedback immediati, utilizzati dai team di sviluppo Adobe per creare dei software che soddisfino le esigenze e le aspettative della comunità.

Il sito di Adobe Labs si trova all'indirizzo www.adobe.com/go/labs_it.

Comunità di utenti

Le comunità di utenti possono usufruire dei forum, dei blog e di altri canali per condividere tecnologie, strumenti e informazioni. Gli utenti possono porre delle domande e scoprire in che modo gli altri utenti riescono ad ottenere il massimo dai propri software. I forum User to User sono disponibili in inglese, francese, tedesco e giapponese; i blog sono pubblicati in numerose lingue.

Per partecipare ai forum o ai blog, visitare il sito all'indirizzo www.adobe.com/it/communities.

Novità

Nuove funzioni

Le funzioni che seguono sono state introdotte per la prima volta in Adobe® Flash® CS3 Professional.

Interfaccia CS3

L'interfaccia utente Flash è stata aggiornata in modo da condividere un'interfaccia comune con altri prodotti Adobe Creative Suite CS3. L'aspetto uniforme di tutto il software Adobe consentirà agli utenti di lavorare in maniera più facile con più applicazioni Vedere "Area di lavoro" a pagina 14.

Adobe Bridge e Version Cue

Per organizzare e individuare i file Flash e altri file creativi con Adobe Bridge, un sistema indipendente per la gestione dei file che può essere avviato da Flash. Con Adobe Bridge potete automatizzare i flussi di lavoro tra i componenti di Adobe Creative Suite, applicare impostazioni di colore coerente tra i software Adobe, accedere a funzioni di controllo sulle versioni dei file e a servizi per l'acquisto online di foto di qualità. La schermata di benvenuto funge da centro di controllo per le impostazioni e consente di accedere a suggerimenti ed esercitazioni in Adobe Design Center. Vedere "Adobe Version Cue" a pagina 78.

Finestra di dialogo della libreria dei simboli bitmap

La finestra di dialogo della libreria dei simboli bitmap è stata ingrandita in modo da fornire una visualizzazione in anteprima del bitmap di dimensioni più ampie Vedere "Uso di simboli, istanze ed elementi di libreria" a pagina 196.

Riquadri di delimitazione multicolori

È possibile modificare il colore di selezione dei tipi specifici di elementi per identificare facilmente ogni elemento Vedere "Accesso alle informazioni sulle istanze nello stage" a pagina 204.

Adobe Device Central

Device Central, un nuovo modo per testare i contenuti creati con i prodotti Adobe su dispositivi mobili emulati, consente di selezionare un dispositivo di destinazione fin dall'inizio del processo di sviluppo e di farsi una chiara idea delle limitazioni del dispositivo in questione. Vedere "Sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili" a pagina 410.

Rilevamento di contenuto attivo

Per eliminare la necessità per gli utenti di attivare prima Flash Player per poter interagire con il contenuto Flash, Flash pubblica modelli HTML utilizzabili per l'incorporamento dei file SWF di Flash. Grazie a questi modelli, i file SWF incorporati vengono attivati automaticamente, senza che l'utente debba utilizzare il mouse o la tastiera Vedere "Pubblicazione dei documenti Flash" a pagina 397.

Visualizzazione a 9 porzioni in anteprima sullo stage

Poiché la modifica in scala a 9 porzioni consente adesso la visualizzazione in anteprima sullo stage, è possibile visualizzare le modifiche e le regolazioni ai clip filmato per cui è stata utilizzata la modifica in scala a 9 porzioni sullo stage Vedere "Informazioni sulla modifica in scala a 9 porzioni e sui simboli di clip filmato" a pagina 210.

Operazioni di copia e incolla di filtri

È adesso possibile copiare e incollare le impostazioni dei filtri grafici da un'istanza all'altra Vedere "Applicazione di filtri" a pagina 237.

Operazioni di copia e incolla di movimenti

L'opzione di copia e incolla di un movimento consente di copiare un interpolazione di movimento e di incollare (o applicare) le informazioni sui fotogrammi, l'interpolazione e i simboli a un altro oggetto. Quando si incolla un'interpolazione di movimento su un altro oggetto, è possibile selezionare di incollare tutte le proprietà associate a quell'interpolazione, oppure selezionare proprietà specifiche da applicare all'altro oggetto Vedere "Copia e incolla di un'interpolazione di movimento" a pagina 220.

Copia di movimenti come ActionScript 3.0

Oltre a copiare le proprietà di un'interpolazione di movimento e applicare tali proprietà a un altro oggetto, è possibile copiare le proprietà che definiscono un'interpolazione di movimento nella linea temporale come ActionScript 3.0 e applicare tale movimento a un altro simbolo, sia nel pannello Azioni che nei file sorgente (ad esempio i file delle classi) per un documento Flash che utilizza ActionScript 3.0. Vedere "Copia movimento come ActionScript" a pagina 221.

Potenziamento dello strumento Penna

Lo strumento Penna è stato perfezionato.

- Ora si comporta in maniera analoga allo strumento Penna di Illustrator in modo da offrire all'utente un'esperienza più omogenea nel'uso del software Adobe.
- La conversione cubico-quadratica è da oggi più efficiente, cosa che comporta una maggiore precisione e un minor numero di punti

Vedere "Disegno con lo strumento Penna" a pagina 162.

Importazione di Adobe Photoshop

Adesso è possibile importare i file PSD di Adobe Photoshop direttamente nei documenti Flash. La maggior parte dei tipi di dati Photoshop sono supportati; sono inoltre disponibili diverse opzioni che consentono di trovare l'equilibrio ottimale tra fedeltà dell'immagine e modificabilità in Flash. Vedere "Importazione di file PSD di Photoshop" a pagina 140.

Importazione di Adobe Illustrator

Adesso è possibile importare i file AI di Adobe Illustrator direttamente nei documenti Flash. La maggior parte dei tipi di dati Illustrator sono supportati; sono inoltre disponibili diverse opzioni che consentono di trovare l'equilibrio ottimale tra fedeltà dell'immagine e modificabilità in Flash. Vedere "Importazione di file di Adobe Illustrator" a pagina 131.

Strumenti di disegno Rettangolo di base e Ovale di base

I nuovi strumenti di disegno Rettangolo e Ovale consentono di creare rettangoli e ovali le cui proprietà (ad esempio il tratto e il raggio dell'angolo) possono essere modificate in qualunque momento nella finestra di ispezione Proprietà. Vedere "Disegno di rettangoli e ovali" a pagina 156.

Potenziamento del supporto video Quicktime

L'esportazione come QuickTime è ideale per gli utenti che desiderano distribuire contenuto Flash, ad esempio animazioni, nel formato video Quicktime. Questa versione di Flash migliora la qualità dei file video QuickTime esportati, che possono essere distribuiti come video in streaming o su un DVD oppure importati in un'applicazione di videomontaggio come ad esempio Adobe® Premiere® Vedere “Esportazione in QuickTime” a pagina 432.

Salvataggio e caricamento di cue point per video Flash

Alla scheda Cue Point è stata aggiunta la funzionalità di salvataggio e caricamento, che consente di salvare i cue point aggiunti a un file e di applicarli a un altro file. È possibile generare un file XML di cue point basato su codici temporali noto e importarlo nel codificatore prima della codifica, eliminando la necessità di aggiungere manualmente ciascun cue point tramite l'interfaccia utente di Flash Video Encoder Vedere la Guida di Flash Video Encoder.

Modalità Assistente script per ActionScript 3.0

La modalità Assistente script è stata aggiornata in modo da includere il supporto di ActionScript 3.0 (vedere “Modalità Assistente script e comportamenti” a pagina 367).

Potenziamento di ActionScript

Flash integra una nuova potenziata versione di ActionScript. ActionScript 3.0 offre un solido modello di programmazione che risulta familiare agli sviluppatori che hanno un'esperienza di base nella programmazione a oggetti. È stato concepito per facilitare la creazione di applicazioni sofisticate con set di dati di grandi dimensioni e con basi di codice a oggetti e riutilizzabili. Sebbene ActionScript 3.0 non sia indispensabile per creare contenuto da eseguire in Adobe Flash Player 9, la nuova versione apre le porte a miglioramenti delle prestazioni che sono possibili solo con la nuova macchina virtuale ActionScript, AVM2. Il codice ActionScript 3.0 può essere eseguito a una velocità fino a otto volte maggiore rispetto al codice ActionScript delle versioni precedenti.

La versione precedente della macchina virtuale ActionScript, AVM1, è in grado di eseguire codice ActionScript 1.0 e 2.0. Flash Player 9 supporta AVM1 per la compatibilità con i contenuti correnti e precedenti.

Per informazioni su ActionScript 3.0, vedere *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Capitolo 2: Area di lavoro

L'area di lavoro di Adobe® Flash® CS3 Professional comprende gli strumenti e i pannelli che consentono di creare i documenti e spostarsi al loro interno. La conoscenza di questi strumenti è importante per sfruttare al massimo le possibilità offerte dall'applicazione.

Flusso di lavoro e area di lavoro di Flash

Flusso di lavoro generale di Flash

Per creare un'applicazione Flash, è necessario effettuare in genere i seguenti passaggi di base:

Pianificare l'applicazione.
Decidere quali saranno le operazioni principali eseguite dall'applicazione.

Aggiungere gli elementi multimediali.
Creare e importare gli elementi multimediali, quali immagini, video, suono e testo.

Disporre gli elementi.
Disporre gli elementi multimediali nello stage e nella linea temporale per definire in che modo e in che momento devono essere visualizzati nell'applicazione.

Applicare gli effetti speciali.
Applicare i filtri grafici (sfocature, bagliori e smussi), le fusioni e gli altri effetti speciali desiderati.

Utilizzare ActionScript per controllare il comportamento.
Scrivere il codice ActionScript per controllare il comportamento degli elementi multimediali, ad esempio la risposta degli elementi all'interazione dell'utente.

Provare e pubblicare l'applicazione.
Provare l'applicazione per verificare che funzioni come previsto e individuare e risolvere gli eventuali problemi. La prova dell'applicazione va eseguita per tutto il processo di creazione. Pubblicare il file FLA sotto forma di file SWF, in modo da poterlo visualizzare in una pagina Web e riprodurlo con Flash Player.

Questi passaggi possono essere eseguiti in un ordine diverso da quanto indicato, a seconda del progetto e del metodo di lavoro utilizzato.

Per le esercitazioni video sul flusso di lavoro di Flash, vedere:

- Flusso di lavoro di Flash: www.adobe.com/go/vid0132_it
- Creazione del primo file Flash interattivo: www.adobe.com/go/vid0118_it

Per un'esercitazione testuale sulla creazione di un'applicazione, nella pagina Web di Flash Tutorials è disponibile un'esercitazione intitolata Create an Application all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

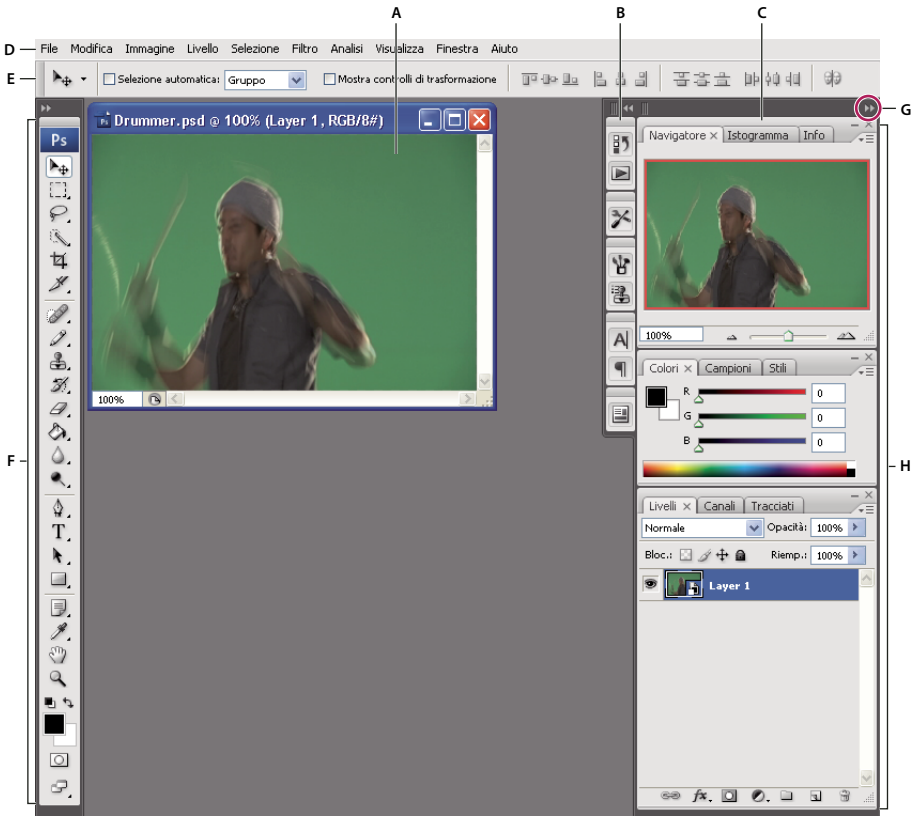
Panoramica delle aree di lavoro

Potete creare e modificare documenti e file usando vari elementi come pannelli, barre e finestre. La disposizione di questi elementi è detta *area di lavoro*. Quando avviate per la prima volta un componente di Adobe Creative Suite, verrà visualizzata l'area di lavoro predefinita, che potete personalizzare a seconda delle azioni da eseguire. Ad esempio, potete creare un'area di lavoro per il montaggio e una per la visualizzazione, quindi salvarle e passare dall'una all'altra mentre lavorate.

Potete ripristinare l'area di lavoro predefinita in qualsiasi momento scegliendo l'opzione predefinita nel menu Finestra > Area di lavoro.

Le aree di lavoro sono diverse in Flash, Illustrator, InCopy, InDesign e Photoshop, ma lo spostamento e la modifica degli elementi rimangono pressoché identici in tutte le applicazioni. L'area di lavoro predefinita di Photoshop è un esempio abbastanza tipico.

- La *barra dei menu* nella parte superiore serve per organizzare i comandi nei menu.
- Il *pannello Strumenti* (chiamato *palette Strumenti* in Photoshop) contiene gli strumenti per creare e modificare immagini, disegni, elementi di pagina e così via. Gli strumenti correlati sono raggruppati tra loro.
- Il *pannello di controllo* (chiamato *barra delle opzioni* in Photoshop) mostra le opzioni per lo strumento attualmente selezionato. Flash non ha alcun pannello di controllo.
- La *finestra dei documenti* (chiamata *stage* in Flash) mostra il file su cui state lavorando.
- I *pannelli* (chiamati *palette* in Photoshop) consentono di controllare e modificare la propria creazione. Alcuni esempi sono la Timeline in Flash e la palette Livelli in Photoshop. Alcuni pannelli vengono visualizzati per impostazione predefinita, ma potete aggiungerne altri selezionandoli dal menu Finestra. Molti pannelli contengono dei menu con opzioni specifiche per ogni pannello. I pannelli possono essere raggruppati, impilati o ancorati.



Area di lavoro predefinita di Photoshop
***A.** Finestra documento **B.** Pannelli ancorati e ridotti a icona **C.** Barra del titolo del pannello **D.** Barra dei menu **E.** Barra delle opzioni **F.** Palette Strumenti **G.** Pulsante Riduci a icone **H.** Tre gruppi di palette (panelli) ancorati verticalmente*

Per vedere un filmato esplicativo sulle aree di lavoro, visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0187_it.

Nascondere o mostrare tutti i pannelli

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Premete Tab per nascondere o mostrare tutti i pannelli, compreso quello degli strumenti e il pannello della barra delle opzioni o di controllo.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Premete Maiusc+Tab per nascondere o mostrare tutti i pannelli, tranne quello degli strumenti e il pannello della barra delle opzioni o di controllo.

Potete visualizzare temporaneamente i pannelli nascosti mediante queste tecniche spostando il puntatore sul bordo della finestra dell'applicazione (Windows) o sul bordo dello schermo (Mac OS) e passando sopra la striscia che compare.

- (Flash) Premete F4 per nascondere o mostrare tutti i pannelli.

Visualizzare le opzioni di menu del pannello

❖ Posizionate il puntatore sull'icona del menu del pannello , in alto a destra nel pannello, e fate clic con il pulsante del mouse.

(Illustrator) Regolare la luminosità dei pannelli

❖ Spostate il cursore Luminosità nelle preferenze di Interfaccia utente. Questo comando agisce su tutti i pannelli, compreso quello di controllo.

Riconfigurare il pannello Strumenti

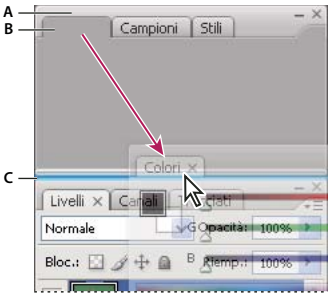
Potete visualizzare le voci nel pannello Strumenti disponendole in una singola colonna o l'una accanto all'altra, su due colonne.

In InDesign potete anche passare da una visualizzazione a colonna singola a un'altra a due colonne impostando un'opzione nelle preferenze di Interfaccia.

❖ Fate clic sulla doppia freccia nella parte superiore del pannello Strumenti.

Personalizzare l'area di lavoro

Per creare un'area di lavoro personalizzata, spostate e modificate i pannelli (chiamati *palette* in Photoshop e nei componenti di Adobe Creative Suite 2).



La zona di rilascio stretta e blu indica che il pannello Colore verrà ancorato sopra il gruppo di pannelli Livelli.
***A.** Barra del titolo **B.** Linguetta del pannello **C.** Zona di rilascio*

Potete salvare aree di lavoro personalizzate e passare dall'una all'altra.

In Photoshop, potete modificare la dimensione dei caratteri del testo della barra delle opzioni, delle palette e delle descrizioni dei comandi. Scegliete una dimensione dal menu Dimensione font interfaccia nelle preferenze di Generale.

***Nota:** per un video sulla personalizzazione dell'area di lavoro in Illustrator, visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0032_it. Per un filmato sulla personalizzazione dell'area di lavoro in InDesign, visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0065_it.*

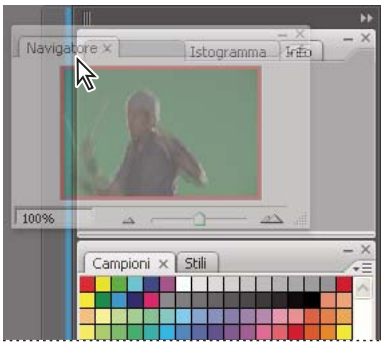
Ancorare e disancorare i pannelli

Per *ancoraggio* si intende un gruppo o più gruppi di pannelli visualizzati insieme, generalmente con un orientamento verticale. Potete ancorare o disancorare i pannelli spostandoli all'interno o all'esterno dell'ancoraggio.

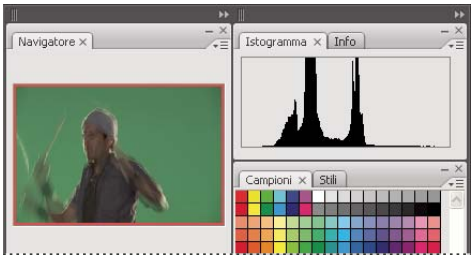
***Nota:** l'ancoraggio è diverso dalla disposizione in pila. Per disposizione in pila si intendono un gruppo o più gruppi di pannelli mobili uniti tra loro dall'alto in basso.*

- Per ancorare un pannello, trascinatelo dalla linguetta nell'ancoraggio, in alto, in basso o in mezzo ad altri pannelli.
- Per ancorare un gruppo di pannelli, trascinatelo dalla barra del titolo (quella vuota sopra le linguette) nell'ancoraggio.

- Per rimuovere un pannello o un gruppo di pannelli, trascinatelo fuori dell'ancoraggio afferrandone la linguetta o la barra del titolo. Potete trascinarlo in un altro ancoraggio o lasciarlo mobile.



Pannello di navigazione trascinato in un nuovo ancoraggio, indicato da un'area blu verticale evidenziata



Pannello di navigazione nell'ancoraggio

Per evitare che i pannelli riempiano tutto lo spazio di un ancoraggio, trascinatene il bordo inferiore verso l'alto in modo che non tocchi più il bordo dell'area di lavoro.

Spostare i pannelli

Quando spostate i pannelli, vengono evidenziate le *zone di rilascio* blu in cui è possibile spostare il pannello. Ad esempio, potete spostare un pannello in alto o in basso in un ancoraggio trascinandolo nella zona di rilascio stretta e blu che si trova sopra o sotto un altro pannello. Se lo trascinate in un'area che non è una zona di rilascio, il pannello resta mobile nell'area di lavoro.

- Per spostare un pannello, trascinatelo dalla linguetta.
- Per spostare un gruppo di pannelli o una serie di pannelli mobili, trascinate la barra del titolo.

Tenete premuto Ctrl (Windows) o Control (Mac OS) mentre spostate un pannello per evitare che venga ancorato.

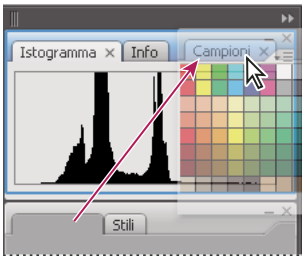
Aggiungere e rimuovere ancoraggi e pannelli

Se rimuovete tutti i pannelli da un ancoraggio, questo scompare. Potete creare nuovi ancoraggi spostando i pannelli su zone di rilascio vicine ad ancoraggi esistenti o sui bordi dell'area di lavoro.

- Per rimuovere un pannello, fate clic sulla sua icona di chiusura (la X in alto a destra nella linguetta) o deselezionatelo dal menu Finestra.
- Per aggiungere un pannello, selezionatelo dal menu Finestra e ancoratelo dove desiderate.

Modificare i gruppi di pannelli

- Per spostare un pannello in un gruppo, trascinatene la linguetta sulla zona di rilascio evidenziata, nella parte superiore del gruppo.

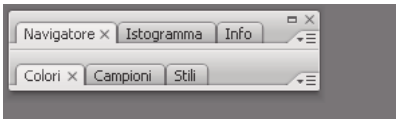


Aggiunta di un pannello a un gruppo di pannelli

- Per ridisporre i pannelli in un gruppo, trascinate la linguetta di un pannello nella nuova posizione all'interno del gruppo.
- Per rimuovere un pannello da un gruppo, così da renderlo mobile, trascinatelo dalla linguetta all'esterno del gruppo.
- Per visualizzare un pannello in primo piano rispetto alle altre palette del gruppo, fate clic sulla sua linguetta.
- Per spostare i pannelli raggruppati, trascinateli dalla barra del titolo (sopra la linguetta).

Impilare pannelli mobili

Se trascinate un pannello fuori dal suo ancoraggio ma non in una zona di rilascio, il pannello resta mobile, così da poterlo posizionare in qualsiasi punto nell'area di lavoro. I pannelli possono diventare mobili nell'area di lavoro se li selezionate nel menu Finestra. Potete impilare pannelli mobili o gruppi di pannelli in modo che si muovano insieme se trascinate la barra del titolo più in alto. I pannelli ancorati non possono essere impilati o spostati in questo modo.



Pannelli mobili impilati

- Per impilare i pannelli mobili, trascinate un pannello dalla linguetta sulla zona di rilascio nella parte inferiore di un altro pannello.
- Per cambiare l'ordine di disposizione a pila, trascinate un pannello in alto o in basso dalla linguetta.

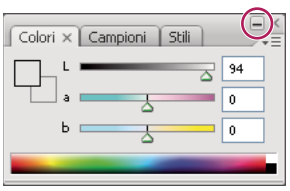
Nota: *rilasciate la linguetta sopra la zona di rilascio stretta che si trova tra i pannelli, invece che su quella più larga nella barra del titolo.*

- Per rimuovere un pannello o un gruppo di pannelli dalla disposizione a pila, in modo che diventi mobile, trascinatelo fuori afferrandone la linguetta o la barra del titolo.

Ridimensionare o ridurre a icona i pannelli

- Per ridimensionare un pannello, trascinatene un lato qualsiasi o trascinate la casella delle dimensioni in basso a destra. Alcuni pannelli, come il pannello di controllo in Photoshop, non possono essere ridimensionate mediante trascinamento.
- Per cambiare la larghezza di tutti i pannelli in un ancoraggio, trascinate la presa in alto a sinistra nell'ancoraggio.
- Per ridurre a icona un pannello, un gruppo di pannelli o i pannelli impilati, fate clic sul pulsante Riduci a icona nella barra del titolo.

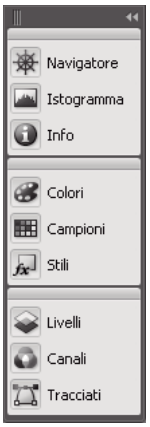
Potete aprire il menu di un pannello anche se questo è ridotto a icona.



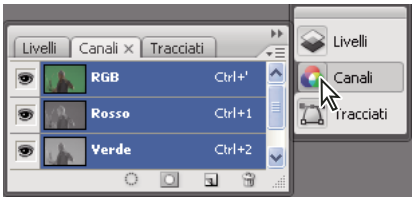
Pulsante Riduci a icona

Modificare i pannelli ridotti a icona

Per limitare il numero di elementi visualizzati nell'area di lavoro, conviene ridurre i pannelli a icona. In alcuni casi i pannelli sono ridotti a icona nell'area di lavoro predefinita. Fate clic sull'icona di un pannello per espanderlo. Potete espandere solo un pannello o un gruppo di pannelli alla volta.



Pannelli ridotti a icona



Pannelli espansi

- Per ridurre a icona o espandere tutti i pannelli in un ancoraggio, fate clic sulla doppia freccia nella parte superiore dell'ancoraggio.
- Per ridimensionare le icone dei pannelli in modo che si vedano solo le icone (e non le etichette), trascinate la presa nella parte superiore dell'ancoraggio verso le icone, finché il testo non scompare. Per visualizzare di nuovo il testo delle icone, trascinate la presa lontano dai pannelli.
- Fate clic sull'icona di un singolo pannello per espanderlo.
- Per ridurre di nuovo a icona un pannello espanso, fate clic sulla linguetta, sull'icona o sulla doppia freccia nella barra del titolo del pannello.

Se selezionate Riduzione automatica palette icone dalle preferenze di Interfaccia o Opzioni interfaccia utente, l'icona di un pannello espanso si ridurrà automaticamente a icona se fate clic lontano dall'icona.

- Per aggiungere un pannello o un gruppo di pannelli a un ancoraggio di icone, trascinatelo afferrandone la linguetta o la barra del titolo. I pannelli vengono ridotti automaticamente a icona se aggiunti a un ancoraggio di icone.
- Per spostare l'icona di un pannello o un gruppo di icone di pannelli, trascinate la barra sopra l'icona. Potete trascinare le icone dei pannelli in alto o in basso nell'ancoraggio, all'interno di altri ancoraggi (dove compaiono nello stile dei pannelli di quell'ancoraggio) o all'esterno dell'ancoraggio (dove compaiono come pannelli mobili ed espansi).

Salvare, eliminare e passare da un'area di lavoro all'altra

Salvate le dimensioni attuali e la disposizione dei pannelli assegnando un nome all'area di lavoro, così da ripristinarla anche se spostate o chiudete un pannello. I nomi delle aree di lavoro salvate sono elencati nel menu Finestra > Area di lavoro.

In Photoshop, l'area di lavoro salvata può includere gruppi specifici di scelte rapide da tastiera e menu.

Salvare un'area di lavoro personalizzata

1 Quando l'area di lavoro è nella configurazione che desiderate salvare, effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Photoshop, Illustrator, InDesign) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Salva area di lavoro.
- (Flash) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Salva attuale o scegliete Salva attuale dal menu Area di lavoro nella barra Modifica.
- (Photoshop) Scegliete Salva area di lavoro dal menu Area di lavoro nella barra delle opzioni.

2 Immettete un nome per l'area di lavoro.

3 (Photoshop) In Acquisisci, selezionate una o più opzioni:

Posizioni palette Salva le posizioni delle palette correnti.

Scelte rapide da tastiera Salva il set corrente di scelte rapide da tastiera.

Menu Salva il set corrente di menu.

4 Fare clic su OK.

Visualizzare o passare da un'area di lavoro all'altra

Flash, Illustrator, InDesign e Photoshop dispongono di aree di lavoro predefinite e specifiche per eseguire in maniera più semplice determinate azioni.

- Scegliete Finestra > Area di lavoro e selezionate un'area di lavoro.
- (Photoshop) Selezionate un'area di lavoro dal menu Area di lavoro nella barra delle opzioni.
- (Flash) Selezionate un'area di lavoro dal menu Area di lavoro nella barra Modifica.

(InDesign e Photoshop) Assegnate scelte rapide da tastiera a ciascuna area di lavoro per navigare più rapidamente tra le diverse aree.

Eliminare un'area di lavoro personalizzata

- (Illustrator) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Gestisci aree di lavoro, selezionate l'area di lavoro e fate clic sull'icona Cestino.
- (InDesign) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Elimina area di lavoro, selezionate l'area di lavoro e fate clic su Elimina.
- (Flash) Scegliete Gestisci dal menu Area di lavoro nella barra Modifica, selezionate l'area di lavoro e fate clic su Elimina. In alternativa, scegliete Finestra > Area di lavoro > Gestisci, selezionate l'area di lavoro e fate clic su Elimina.
- (Photoshop) Scegliete Elimina area di lavoro dal menu Area di lavoro nella barra delle opzioni. In alternativa, scegliete Finestra > Area di lavoro > Elimina area di lavoro, selezionate l'area di lavoro e fate clic su Elimina.

(Photoshop) Iniziare con le ultime posizioni delle palette o quelle predefinite

Quando avviate Photoshop, le palette possono comparire nelle posizioni predefinite originali o anche nei punti in cui le avete utilizzate l'ultima volta.

❖ Nelle preferenze di Interfaccia:

- Per visualizzare all'avvio del programma le palette nei punti in cui le avete utilizzate l'ultima volta, selezionate Ricorda posizioni palette.
- Per visualizzare all'avvio del programma le palette nei punti predefiniti, deselezionate Ricorda posizioni palette.

Uso dello stage e del pannello Strumenti

Panoramica sulla pagina iniziale

Quando Flash viene eseguito senza che vi siano documenti aperti, viene visualizzata la pagina iniziale. Questa contiene le quattro aree seguenti:

Apri elemento recente Consente di aprire i documenti più recenti (fare clic sull'icona Apri).

Crea nuovo Elenca i tipi di file Flash, quali i documenti Flash e i file ActionScript™.

Crea da modello Elenca i modelli utilizzati più comunemente per creare i documenti Flash.

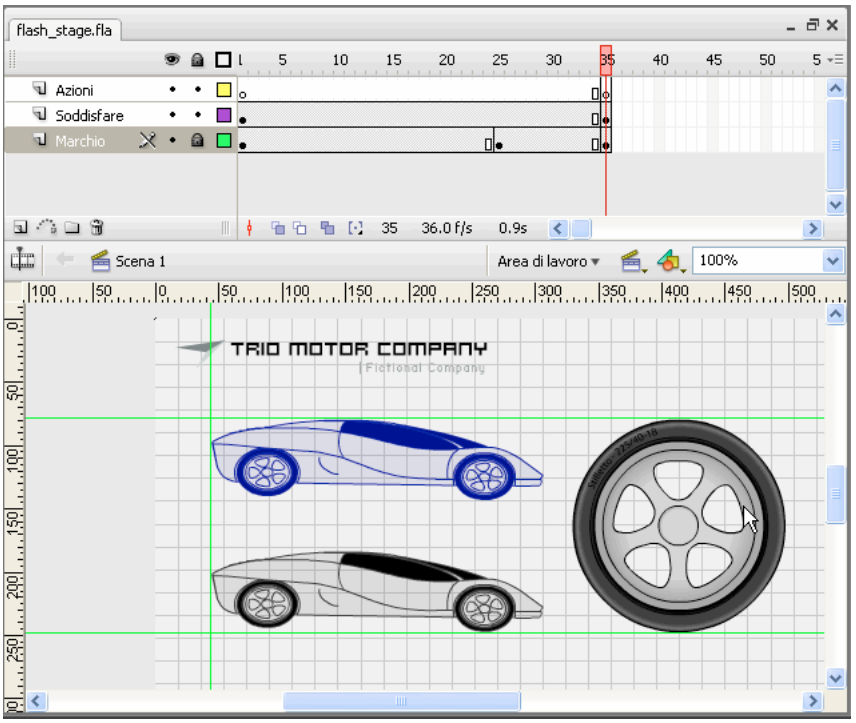
Estendi Accede al sito Web Flash Exchange, che consente di scaricare applicazioni di supporto, estensioni e informazioni correlate.

La pagina iniziale offre inoltre un accesso rapido alle risorse della Guida in linea. È possibile esaminare una panoramica completa di Flash, leggere i manuali e individuare i centri di formazione Adobe autorizzati.

- Per nascondere la pagina iniziale all'avvio, selezionare Non visualizzare di nuovo.
- Per visualizzarla, selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi selezionare Mostra pagina iniziale nella categoria Generali.

Uso dello stage

Lo stage è l'area rettangolare in cui viene inserito il contenuto grafico durante la creazione di documenti Flash. Nell'ambiente di creazione, lo stage rappresenta l'area rettangolare di Flash Player o della finestra del browser Web in cui vengono visualizzati i documenti durante la riproduzione. È possibile ingrandire o ridurre la visualizzazione dello stage durante il lavoro. La griglia, le guide e i righelli consentono di posizionare con precisione gli elementi nello stage.



Linea temporale e stage con contenuti

Per il video dell'esercitazione sull'interfaccia di Flash, vedere www.adobe.com/go/vid0116_it.

Ridimensionamento dello stage

Per visualizzare sullo schermo l'intero stage o un'area particolare del disegno molto ingrandita, cambiare il livello d'ingrandimento. L'ingrandimento massimo dipende dalla risoluzione del monitor e dalle dimensioni del documento. Il valore minimo di riduzione della visualizzazione nello stage è 8%. Il valore massimo di ingrandimento è 2000%.

- Per ingrandire un elemento, selezionare lo strumento Ingranditore nel pannello Strumenti e fare clic sull'elemento. Per passare dalla modalità di ingrandimento a quella di riduzione, utilizzare i modificatori Ingrandisci o Riduci visualizzati nell'area Opzioni del pannello Strumenti quando si seleziona lo strumento Ingranditore oppure fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).
- Per ingrandire un'area specifica del disegno in modo che riempia la finestra, trascinare una selezione rettangolare sullo stage con lo strumento Ingranditore.
- Per ingrandire o ridurre l'intero stage, selezionare Visualizza > Ingrandisci o Visualizza > Riduci.
- Per ingrandire o ridurre di una percentuale specifica, selezionare Visualizza > Ingrandimento e selezionare una percentuale dal sottomenu o dal menu a comparsa nell'angolo inferiore destro della linea temporale.
- Per modificare in scala lo stage adattandolo completamente alla finestra dell'applicazione, selezionare Visualizza > Ingrandimento > Adatta a finestra.
- Per visualizzare il contenuto del fotogramma corrente, scegliere Visualizza > Ingrandimento > Mostra tutto oppure selezionare Mostra tutto dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro della finestra dell'applicazione. Se la scena è vuota, viene visualizzato l'intero stage.
- Per visualizzare l'intero stage, scegliere Visualizza > Ingrandimento > Mostra fotogramma oppure selezionare Mostra fotogramma dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro della linea temporale.
- Per visualizzare l'area di lavoro intorno allo stage oppure gli elementi di una scena che si trovano parzialmente o completamente fuori dello stage, selezionare Visualizza > Tavolo di montaggio. La tavola di montaggio viene visualizzata in grigio chiaro. Ad esempio, per fare in modo che un uccello entri in volo in un fotogramma, posizionarlo inizialmente al di fuori dello stage, nel tavolo di montaggio, e poi animarlo nell'area dello stage.

Spostamento della vista dello stage

Quando lo stage viene ingrandito, è possibile che non sia visibile per intero. Lo strumento Mano consente di spostare lo stage in modo da cambiare la vista senza dover modificare il livello di ingrandimento.

❖ Selezionare lo strumento Mano nel pannello Strumenti e trascinare lo stage. Per passare temporaneamente da un altro strumento allo strumento Mano, tenere premuta la barra spaziatrice e fare clic sullo strumento nel pannello Strumenti.

Uso dei righelli

I righelli vengono visualizzati lungo il lato superiore e il lato sinistro del documento. L'unità di misura predefinita dei righelli è il pixel, ma può essere cambiata. Quando si sposta un elemento sullo stage con i righelli visualizzati, sui righelli vengono visualizzate delle linee che indicano le dimensioni dell'elemento.

- Per visualizzare o nascondere i righelli, selezionare Visualizza > Righelli.
- Per specificare l'unità di misura dei righelli per un documento, selezionare Elabora > Documento, quindi selezionare un'unità dal menu Unità di misura righello.

Consultare anche

“Aggancio” a pagina 170

Uso delle guide

Quando sono visualizzati i righelli (Visualizza > Righelli), è possibile trascinare le guide verticali e orizzontali dai righelli allo stage.

Quando si creano linee temporali nidificate, le guide mobili vengono visualizzate sullo stage solo quando è attiva la linea temporale in cui sono state create.

Per creare guide personalizzate o irregolari, usare i livelli guida.

- Per visualizzare o nascondere le guide di disegno, selezionare Visualizza > Guide > Mostra guide.

Nota: *se la griglia è visibile e l'opzione Aggancia alla griglia è attivata quando si creano le guide, queste vengono agganciate alla griglia.*

- Per attivare o disattivare l'aggancio automatico alle guide, selezionare Visualizza > Aggancio > Aggancia alle guide.

Nota: *la procedura di aggancio alle guide ha la priorità su quella di aggancio alla griglia nei punti in cui le guide ricadono tra le linee della griglia.*

- Per spostare una guida, fare clic su un punto qualsiasi del righello con lo strumento Selezione e trascinare la guida nel punto desiderato dello stage.
- Per rimuovere una guida, usare lo strumento Selezione con le guide sbloccate per trascinare la guida sul righello orizzontale o verticale.
- Per bloccare le guide, selezionare Visualizza > Guide > Blocca guide o utilizzare l'opzione Blocca guide della finestra di dialogo Guide (Visualizza > Guide > Modifica guide).
- Per eliminare le guide, selezionare Visualizza > Guide > Cancella guide. In modalità di modifica del documento, vengono cancellate tutte le guide presenti nel documento. In modalità di modifica simboli, vengono cancellate solo le guide utilizzate nei simboli.

Consultare anche

"Uso dei livelli guida" a pagina 37

Impostazione delle preferenze delle guide

1 Selezionare Visualizza > Guide > Modifica guide, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per impostare il colore, fare clic sul triangolo nella casella del colore e selezionare un colore per la linea della guida dalla tavolozza. Il colore predefinito della guida è il verde.
- Per visualizzare o nascondere le guide, selezionare o deselezionare Mostra guide.
- Per attivare o disattivare l'aggancio automatico alle guide, selezionare o deselezionare Aggancia alle guide.
- Selezionare o deselezionare Blocca guide.
- Per impostare l'opzione Precisione di aggancio, selezionare un'opzione dal menu a comparsa.
- Per eliminare tutte le guide, fare clic su Cancella tutto. L'opzione Cancella tutto rimuove tutte le guide dalla scena corrente.
- Per salvare le impostazioni correnti come predefinite, fare clic su Salva predefiniti.

2 Fare clic su OK.

Uso della griglia

In tutte le scene di un documento, la griglia viene visualizzata come una serie di linee dietro le immagini.

Visualizzare o nascondere la griglia di disegno

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Visualizza > Griglia > Mostra griglia.
- Premere Ctrl+à (Windows) o Comando+à (Macintosh).

Attivazione o disattivazione dell'aggancio alle linee della griglia

❖ Selezionare Visualizza > Aggancio > Aggancia alla griglia.

Impostazione delle preferenze della griglia

1 Selezionare Visualizza > Griglia > Modifica griglia e selezionare le opzioni desiderate.

2 Per salvare le impostazioni correnti come predefinite, fare clic su Salva predefiniti.

Informazioni sulla barra degli strumenti principale e sulla barra di modifica

La barra dei menu, nella parte superiore della finestra dell'applicazione visualizza i menu contenenti i comandi per il controllo delle funzionalità.

La barra di modifica, nella parte superiore dello stage, contiene i controlli e le informazioni per la modifica delle scene e dei simboli e per la modifica del livello di ingrandimento dello stage.

Consultare anche

"Uso di simboli, istanze ed elementi di libreria" a pagina 196

"Operazioni con le scene" a pagina 71

Panoramica del pannello Strumenti

Gli strumenti disponibili nel pannello Strumenti consentono di disegnare, colorare, selezionare e modificare immagini nonché di cambiare la visualizzazione dello stage. Il pannello Strumenti è suddiviso in quattro sezioni:

- L'area Strumenti contiene gli strumenti di disegno, colorazione e selezione.
- La sezione Visualizza contiene gli strumenti per lo zoom e la panoramica nella finestra dell'applicazione.
- L'area Colori contiene i modificatori per i colori del tratto e di riempimento.
- L'area delle opzioni contiene i modificatori per lo strumento selezionato, che influiscono sulle operazioni di colorazione e modifica dello strumento.

Per specificare gli strumenti da visualizzare nell'ambiente di creazione, utilizzare la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti.

Consultare anche

"Uso degli strumenti di disegno e colorazione di Flash" a pagina 155

"Selezione degli oggetti" a pagina 185

Uso del pannello Strumenti

Per mostrare o nascondere il pannello Strumenti, selezionare Finestra >Strumenti.

Selezione degli strumenti

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sullo strumento nel pannello Strumenti. In base allo strumento selezionato, viene visualizzato un gruppo di modificatori nell'area Opzioni nella parte inferiore del pannello Strumenti.
- Premere il tasto di scelta rapida da tastiera dello strumento. Per visualizzare le scelte rapide da tastiera, selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh). Su Macintosh, potrebbe essere necessario spostare il mouse per visualizzare il nuovo puntatore.
- Per selezionare uno strumento situato nel menu a comparsa per uno strumento visibile, ad esempio lo strumento Rettangolo, premere l'icona dello strumento visibile e selezionare un altro strumento dal menu a comparsa.

Personalizzazione del pannello Strumenti

Per specificare gli strumenti da visualizzare nell'ambiente di creazione, utilizzare la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti in modo da aggiungere o rimuovere strumenti dal pannello.

In tal caso, lo strumento superiore, ovvero quello utilizzato più recentemente, viene visualizzato con una freccia nell'angolo inferiore destro della relativa icona a indicare che sono presenti altri strumenti in un menu a comparsa. La stessa scelta rapida da tastiera è valida per tutti gli strumenti del menu a comparsa. Quando si tiene premuto il pulsante del mouse su tale icona, gli altri strumenti del gruppo vengono visualizzati in un menu a comparsa.

1 Per visualizzare la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti, effettuare una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Selezionare Modifica > Personalizza pannello Strumenti.
- (Macintosh) Selezionare Flash > Personalizza pannello Strumenti.

Il menu Strumenti disponibili indica gli strumenti attualmente disponibili. Il menu Selezione corrente indica gli strumenti attualmente assegnati alla posizione selezionata nel pannello Strumenti.

2 Fare clic su uno strumento nel pannello Strumenti oppure utilizzare le frecce per passare da uno strumento all'altro e specificare la posizione a cui assegnare un altro strumento.

3 Per aggiungere uno strumento nella posizione selezionata, selezionare lo strumento dall'elenco Strumenti disponibili e fare clic su Aggiungi. Lo strumento può essere assegnato a più di una posizione.

4 Per rimuovere uno strumento dalla posizione selezionata, selezionarlo dall'elenco a scorrimento Selezione corrente e fare clic su Rimuovi.

5 Per ripristinare il layout predefinito del pannello Strumenti, fare clic su Ripristina predefiniti nella finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti.

6 Fare clic su OK per applicare le modifiche e chiudere la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti.

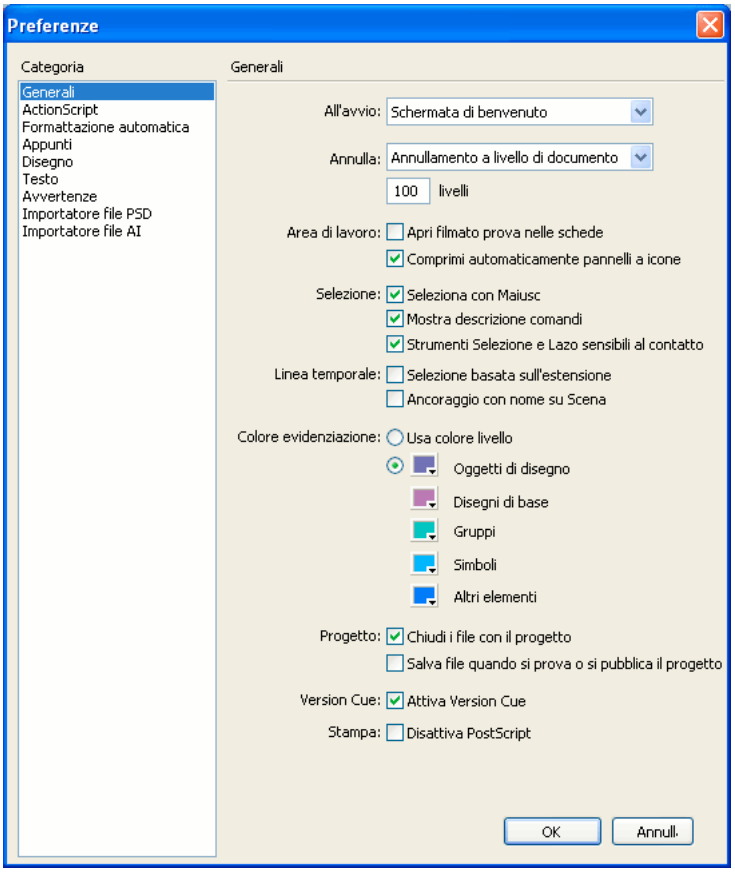
Uso dei menu di scelta rapida

I menu di scelta rapida contengono comandi relativi alla selezione corrente. Se ad esempio si seleziona un fotogramma nella finestra Linea temporale, il menu di scelta rapida contiene comandi per creare, eliminare ed elaborare fotogrammi e fotogrammi chiave. Esistono menu di scelta rapida per molti oggetti e controlli e in varie aree dell'applicazione, quali lo stage, la linea temporale, i pannelli Libreria e Azioni.

❖ Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere il tasto Ctrl (Macintosh) e fare clic su un elemento.

Impostazione delle preferenze in Flash

È possibile impostare le preferenze per le operazioni generali dell'applicazione, per le operazioni di modifica e per le operazioni relative agli appunti.



La categoria Generali nella finestra di dialogo Preferenze

Consultare anche

"Impostazione delle preferenze di disegno" a pagina 154

"Modifica della visualizzazione dei fotogrammi nella linea temporale" a pagina 33

"La linea temporale" a pagina 31

"Creazione e gestione di documenti" a pagina 49

"Sostituzione dei caratteri mancanti" a pagina 249

"Impostazione delle preferenze per lo strumento Penna" a pagina 163

"Preferenze di Importatore file AI" a pagina 134

"Preferenze di importazione dei file di PSD" a pagina 141

Impostazione delle preferenze

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).

2 Selezionare una categoria nell'elenco Categoria, quindi impostare le opzioni desiderate.

Impostazione delle preferenze di Formattazione automatica per ActionScript

❖ Selezionare le opzioni desiderate. Per visualizzare il risultato delle selezioni effettuate, vedere il riquadro di anteprima.

Impostazione delle preferenze per il testo

- In Mappatura caratteri predefinita, selezionare un carattere da usare per la sostituzione dei caratteri mancanti nei documenti aperti in Flash.

- Per le opzioni Testo verticale, selezionare Orientamento del testo predefinito (deselezionato per impostazione predefinita).
- Per invertire la direzione predefinita della visualizzazione del testo, selezionare Flusso testo da destra a sinistra (deselezionato per impostazione predefinita).
- Per disattivare la crenatura per il testo verticale, selezionare Nessuna crenatura (deselezionato per impostazione predefinita). La disattivazione di questa opzione è utile per aumentare la spaziatura di alcuni caratteri che usano le tabelle di crenatura.
- Per Metodo di input, selezionare la lingua desiderata.

Impostazione delle preferenze per le avvertenze

- Selezionare Al salvataggio, avverti della compatibilità con Adobe Flash 8 (impostazione predefinita), per fare in modo che venga inviato un messaggio di avvertimento quando si tenta di salvare dei documenti con contenuto specifico allo strumento di creazione Adobe® Flash® CS3 Professional.
- Selezionare Avverti dei caratteri mancanti (impostazione predefinita) affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si apre un documento Flash che usa caratteri non installati nel computer.
- Selezionare Avverti della modifica di URL in Avvia e Modifica, affinché venga inviato un messaggio di avvertimento se l'URL di un documento è cambiato dall'ultima apertura e modifica del documento.
- Selezionare Avverti alla lettura di contenuto Generator per visualizzare una X rossa su ciascun oggetto Generator a indicare che gli oggetti Generator non sono supportati da Flash 8.
- Selezionare Avverti dell'inserimento di fotogrammi durante l'importazione di contenuto affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando Flash inserisce fotogrammi nel documento per adattare file audio o video importati.
- Selezionare Avverti dei conflitti di codifica nell'esportazione dei file ActionScript affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando la selezione dell'opzione Codifica predefinita potrebbe causare la perdita dei dati o il danneggiamento dei caratteri. Ad esempio, se si crea un file con caratteri inglesi, giapponesi e coreani e si seleziona l'opzione Codifica predefinita su un sistema in lingua inglese, i caratteri giapponesi e coreani vengono danneggiati.
- Selezionare Avverti della conversione degli oggetti grafici effetto affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si tenta di modificare un simbolo a cui sono applicati effetti della linea temporale.
- Selezionare Avverti all'esportazione in Flash Player 6 r65 affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si esporta un documento in questa versione precedente di Flash Player.
- Selezionare Avverti dei siti con cartella principale sovrapposta affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si crea un sito in cui la cartella principale locale si sovrappone a quella di un altro sito.
- Selezionare Avverti della conversione del comportamento in simbolo affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si converte un simbolo a cui è associato un comportamento in un simbolo di tipi diverso, ad esempio quando si converte un clip filmato in un pulsante.
- Selezionare Avverti della conversione in simbolo affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si converte un simbolo in un simbolo di tipo diverso.
- Selezionare Avverti della conversione automatica da oggetto di disegno a gruppo, per fare in modo che Flash invii un messaggio di avvertimento nel momento in cui un oggetto grafico disegnato in modalità Disegno oggetto viene convertito in gruppo.
- Selezionare Mostra avvertenze di compatibilità per i controlli delle funzioni affinché venga visualizzato un avvertimento sui controlli delle funzioni non supportate dalla versione di Flash Player a cui il file FLA fa riferimento nelle proprie impostazioni di pubblicazione.

Impostazione delle preferenze generali

All'avvio Consente di specificare il documento da aprire all'avvio dell'applicazione.

Annulla Per impostare il numero di operazioni di annullamento/ripristino consentite, immettere un valore da 2 a 300. I livelli di annullamento richiedono l'uso della memoria, quindi più livelli di annullamento si usano, maggiore sarà il fabbisogno in termini di memoria di sistema. Il valore predefinito è 100.

Annullamento a livello di documento o di oggetto L'annullamento a livello di documento conserva un unico elenco di tutte le azioni effettuate in un documento Flash. L'annullamento a livello di oggetto conserva elenchi distinti relativi alle azioni effettuate sui singoli oggetti nel documento. L'annullamento a livello di oggetto garantisce una maggiore flessibilità, in quanto consente di annullare un'azione effettuata su un oggetto senza annullare anche le modifiche eseguite su altri oggetti più recentemente.

Stampa (solo Windows) Per disattivare la stampa PostScript nella stampa su una stampante PostScript, selezionare Disattiva PostScript. Per impostazione predefinita, questa opzione è deselezionata. Selezionare questa opzione in caso di problemi di stampa su una stampante PostScript, tenendo presente che questo rallenterà il processo di stampa.

Prova filmato Selezionare Apri filmato prova nelle schede per aprire una nuova scheda di documento nella finestra dell'applicazione quando si seleziona Controllo > Prova filmato. Per impostazione predefinita, il filmato di prova viene aperto in una propria finestra.

Selezione Per controllare la modalità di selezione di più elementi, selezionare o deselezionare Seleziona con Maiusc Quando l'opzione Seleziona con Maiusc è disattivata, è possibile aggiungere ulteriori elementi alla selezione corrente facendo clic su di essi. Se l'opzione Seleziona con Maiusc è attiva, quando si fa clic su elementi aggiuntivi gli altri elementi vengono deselezionati a meno che non si tenga premuto il tasto Maiusc.

Mostra descrizione comandi Questa opzione consente di visualizzare la descrizione di un controllo quando il puntatore vi si sofferma. Per non visualizzare le descrizioni dei comandi, deselezionare questa opzione.

Sensibile al contatto Questa opzione consente di selezionare gli oggetti quando una parte qualsiasi degli stessi è inclusa nel rettangolo di selezione durante il trascinamento con gli strumenti Selezione o Lazo. Per impostazione predefinita, gli oggetti vengono selezionati solo quando si trovano completamente racchiusi nel perimetro di selezione rettangolare dello strumento.

Linea temporale Per usare nella linea temporale la selezione basata sull'estensione invece che la selezione predefinita basata sul fotogramma, scegliere Selezione basata sull'estensione.

Ancoraggio con nome sulla scena Quando questa opzione viene selezionata, al primo fotogramma di ciascuna scena in un documento viene assegnata la funzione di ancoraggio con nome. Gli ancoraggi con nome consentono di usare i pulsanti Avanti e Indietro in un browser per passare da una scena all'altra.

Colore evidenziazione Per utilizzare il colore di contorno del livello corrente, selezionare un colore dal pannello oppure selezionare Usa colore livello.

Progetto Per fare in modo che tutti i file di un progetto vengano chiusi alla chiusura del file di progetto, selezionare Chiudi i file con il progetto.

Salva file quando si prova o si pubblica il progetto Questa opzione consente di salvare ogni file in un progetto quando il progetto viene provato o pubblicato.

Preferenze relative agli Appunti

Bitmap (solo Windows)

Per specificare i parametri Profondità colore e Risoluzione per le bitmap copiate negli Appunti, selezionare le rispettive opzioni.

Selezionare Attenua per applicare l'antialiasing.

Per specificare la quantità di RAM usata quando si inserisce un'immagine bitmap negli Appunti, immettere un valore nella casella di testo Limite dimensioni. Aumentare questo valore quando si lavora con immagini bitmap di grandi dimensioni o ad alta risoluzione.

Qualità gradiente (solo Windows) Selezionare un'opzione per specificare la qualità dei riempimenti a gradiente inseriti nel Windows Metafile. La selezione di una qualità più alta implica un tempo superiore di copia dell'immagine. Usare questa impostazione per specificare la qualità del gradiente quando si copiano elementi fuori da Flash. Quando si incolla all'interno di Flash, viene mantenuta la qualità del gradiente dei dati copiati, indipendentemente dall'impostazione di questa opzione nella scheda Appunti.

Impostazioni PICT (solo Macintosh) •Tipo Per mantenere i dati copiati negli Appunti come immagine vettoriale, selezionare Oggetti. Per convertire l'immagine copiata in bitmap selezionare uno dei formati di bitmap.

• **Risoluzione** Inserire un valore.

• **Includi PostScript** Selezionare questa opzione per includere i dati PostScript.

• **Gradienti** Selezionare un'opzione per specificare la qualità del gradiente nel PICT. La selezione di una qualità più alta implica un tempo superiore di copia dell'immagine. Usare questa impostazione per specificare la qualità del gradiente quando si copiano elementi fuori da Flash. Quando si incolla all'interno di Flash, viene mantenuta la qualità del gradiente dei dati copiati, indipendentemente dall'impostazione di questa opzione.

• **Testo FreeHand** Selezionare Mantieni testo come blocchi per mantenere il testo modificabile incollato in un file FreeHand.

Personalizzazione delle scelte rapide da tastiera

È possibile impostare le scelte rapide da tastiera per uniformarle a quelle usate in altre applicazioni e velocizzare il flusso di lavoro. Per impostazione predefinita, Flash usa le scelte rapide incorporate, studiate per l'applicazione. È anche possibile selezionare un gruppo di scelte rapide predefinite da una delle numerose applicazioni grafiche più comuni.

Visualizzazione o stampa della serie di scelte rapide da tastiera corrente

1 Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).

2 Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionare una serie di scelte rapide dal menu a comparsa Serie corrente.

3 Fare clic sul pulsante Esporta serie in HTML .

4 Selezionare un nome e una posizione per il file HTML esportato. Il nome file predefinito sarà il nome della serie di scelte rapide selezionata.

5 Fare clic su Salva.

6 Individuare il file esportato nella cartella selezionata e aprirlo in un browser Web.

7 Per stampare il file, usare il comando Stampa del browser.

Selezione di una serie di scelte rapide da tastiera

1 Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).

2 Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionare una serie di scelte rapide dal menu a comparsa Serie corrente.

Creazione una serie di scelte rapide da tastiera

1 Selezionare una serie di scelte rapide da tastiera e fare clic sul pulsante Duplica serie.

2 Immettere un nome per la nuova serie di scelte rapide e fare clic su OK.

Ridenominazione di una serie personalizzata di scelte rapide da tastiera

1 Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionare una serie di scelte rapide dal menu a comparsa Serie corrente.

2 Fare clic sul pulsante Rinomina gruppo, immettere un nuovo nome e fare clic su OK.

Aggiunta o rimozione di una scelta rapida da tastiera

1 Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh) e selezionare la serie da modificare.

2 Dal menu a comparsa Comandi, selezionare una categoria per visualizzare le scelte rapide corrispondenti.

3 Nell'elenco dei comandi, selezionare il comando per il quale si desidera aggiungere o rimuovere un tasto di scelta rapida. Nell'area Descrizione della finestra di dialogo viene visualizzata una descrizione del comando selezionato.

4 Effettuare una delle seguenti operazioni:

• Per aggiungere un tasto di scelta rapida, fare clic sul pulsante Aggiungi tasto di scelta rapida (+).

- Per rimuovere un tasto di scelta rapida, fare clic sul pulsante Rimuovi tasto di scelta rapida (-) e passare al punto 6.

5 Se si aggiunge un tasto di scelta rapida, immettere la nuova combinazione del tasto di scelta rapida nella casella di testo Premi tasto.

Nota: *per inserire la combinazione, premere i tasti sulla tastiera. Non occorre specificare i nomi dei tasti, ad esempio Ctrl, Opzione e così via.*

6 Fare clic su Modifica.

7 Ripetere questa procedura per aggiungere o rimuovere altre scelte rapide, quindi fare clic su OK.

Eliminazione di una serie di scelte rapide da tastiera

1 Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh). Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, fare clic su Elimina gruppo.

2 Nella finestra di dialogo Elimina gruppo, selezionare una serie di scelte rapide e fare clic su Elimina.

Nota: *non è consentito eliminare le serie di scelte rapide predefinite fornite con Flash.*

Creazione di scelte rapide da tastiera personalizzate

È possibile creare e modificare scelte rapide da tastiera.

Personalizzazione delle scelte rapide da tastiera

1 Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).

Viene visualizzata la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

2 Utilizzare le opzioni seguenti per aggiungere, eliminare o modificare le scelte rapide da tastiera:

Serie corrente Consente di scegliere una serie di scelte rapide predefinite (elencata come prima voce del menu) o una qualsiasi serie personalizzata definita dall'utente.

Comandi Consente di selezionare una categoria di comandi da modificare (ad esempio i comandi di menu). Nell'elenco dei comandi vengono visualizzati i comandi associati alla categoria selezionata nel menu a comparsa Comandi, assieme alle scelte rapide da tastiera loro assegnate. La categoria Comandi di menu visualizza questo elenco sotto forma di struttura ad albero che simula la struttura dei menu. Le altre categorie elencano i comandi per nome (ad esempio, Esci da applicazione) in un elenco lineare, privo di struttura.

Scelte rapide Visualizza tutte le scelte rapide da tastiera assegnate al comando selezionato.

Aggiungi tasto di scelta rapida Aggiunge una nuova scelta rapida al comando corrente. Fare clic su questo pulsante per aggiungere una nuova riga vuota nella casella Scelte rapide. Per aggiungere una nuova scelta rapida da tastiera per questo comando, inserire una nuova combinazione di tasti e fare clic su Modifica. È possibile assegnare due scelte rapide da tastiera a ogni comando. Se a un comando sono già state assegnate due scelte rapide, il pulsante + non ha alcun effetto.

Rimuovi tasto di scelta rapida Rimuove la scelta rapida da tastiera selezionata dall'elenco delle scelte rapide.

Premi tasto Visualizza la combinazione di tasti immessa quando si aggiunge o si modifica una scelta rapida.

Cambia Aggiunge la combinazione di tasti riportata nella casella Premi tasto all'elenco delle scelte rapide oppure cambia la scelta rapida selezionata con la combinazione di tasti inserita.

Duplica Duplica la serie corrente. Assegnare un nome alla nuova serie; per impostazione predefinita la nuova serie ha il nome della serie corrente seguito dalla parola *copia*.

Rinomina Rinomina la serie corrente.

Esporta serie in HTML Salva la serie corrente in formato tabella HTML per semplificarne la visualizzazione e la stampa. Aprire il file HTML nel browser e stampare le scelte rapide da tastiera per riferimento.

Canc Elimina una serie. Non è possibile eliminare la serie attiva.

3 Fare clic su OK.

Rimozione di una scelta rapida da un comando

1 Dal menu a comparsa Comandi, selezionare una categoria di comandi, quindi selezionare un comando dall'elenco corrispondente e infine selezionare una scelta rapida da modificare.

2 Fare clic su Rimuovi (-).

Aggiunta di una scelta rapida a un comando

1 Dal menu a comparsa Comandi, selezionare una categoria di comandi, quindi selezionare un comando.

2 Prepararsi ad aggiungere una scelta rapida effettuando una delle seguenti operazioni:

- Se al comando sono attualmente assegnate meno di due scelte rapide, fare clic sul pulsante Aggiungi ✚. Nella casella Scelte rapide viene visualizzata una nuova riga vuota e il punto di inserimento si sposta nella casella Premi tasto.
- Se al comando sono già state assegnate due scelte rapide, selezionarne una (quella da sostituire con la nuova scelta rapida), quindi fare clic nella casella Premi tasto.

3 Premere una combinazione di tasti.

Nota: *in caso di problemi con la combinazione di tasti (ad esempio se è già assegnata a un altro comando), viene visualizzato un messaggio di spiegazione sotto la casella Scelte rapide e l'aggiunta o la modifica della scelta rapida potrebbe non essere possibile.*

4 Fare clic su Modifica.

Modifica di una scelta rapida esistente

1 Dal menu a comparsa Comandi, selezionare una categoria di comandi, quindi selezionare un comando dall'elenco corrispondente e infine selezionare una scelta rapida da modificare.

2 Fare clic nella casella Premi tasto, inserire una nuova combinazione di tasti e fare clic su Modifica.

Nota: *in caso di problemi con la combinazione di tasti (ad esempio se è già assegnata a un altro comando), viene visualizzato un messaggio di spiegazione sotto la casella Scelte rapide e l'aggiunta o la modifica della scelta rapida potrebbe non essere possibile.*

La linea temporale

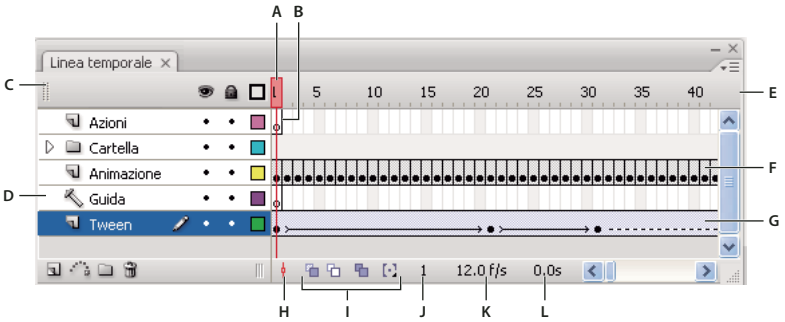
La linea temporale

La linea temporale consente di organizzare il contenuto di un documento in livelli e fotogrammi e di controllarlo nel tempo. Come le pellicole fotografiche, anche i documenti Flash suddividono gli intervalli di tempo in fotogrammi. I livelli sono paragonabili a più pellicole sovrapposte, ciascuna contenente un'immagine diversa che viene visualizzata nello stage. I componenti principali della linea temporale sono i livelli, i fotogrammi e l'indicatore di riproduzione.

I livelli di un documento sono elencati in una colonna sul lato sinistro della linea temporale. I fotogrammi contenuti in ciascun livello sono visualizzati in una riga a destra del nome del livello. L'intestazione della linea temporale, nella parte superiore della finestra, indica i numeri dei fotogrammi. L'indicatore di riproduzione indica il fotogramma corrente visualizzato sullo stage. Durante la riproduzione di un documento, l'indicatore di riproduzione si sposta da sinistra a destra lungo la linea temporale.

La barra di stato della linea temporale, visualizzata nella parte inferiore della linea temporale, indica il numero del fotogramma selezionato, la frequenza dei fotogrammi e il tempo trascorso fino al fotogramma corrente.

Nota: *durante la riproduzione di un'animazione, viene visualizzata la frequenza reale dei fotogrammi, che potrebbe differire dall'impostazione della frequenza dei fotogrammi del documento se il computer non è in grado di calcolare e visualizzare l'animazione abbastanza rapidamente.*



Parti di una linea temporale
A. *Indicatore di riproduzione* ***B.*** *Fotogramma chiave vuoto* ***C.*** *Intestazione della linea temporale* ***D.*** *Icona livello guida* ***E.*** *Menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi* ***F.*** *Animazione fotogramma per fotogramma* ***G.*** *Animazione interpolata* ***H.*** *Pulsante Scorri fino all'indicatore di riproduzione* ***I.*** *Pulsanti Onion skin* ***J.*** *Indicatore Fotogramma corrente* ***K.*** *Indicatore Frequenza fotogrammi* ***L.*** *Indicatore Tempo trascorso*

La linea temporale indica dove è presente un'animazione all'interno di un documento, ad esempio animazioni fotogramma per fotogramma, animazioni interpolate e tracciati di movimento.

I controlli nella sezione dei livelli della linea temporale consentono di mostrare, nascondere, bloccare o sbloccare i livelli nonché visualizzarne il contenuto come contorno. È possibile trascinare i fotogrammi in una nuova posizione sullo stesso livello o su un livello diverso.

Per il video dell'esercitazione sulla linea temporale, i fotogrammi chiave e le frequenze di fotogrammi, vedere www.adobe.com/go/vid0123_it.

Consultare anche

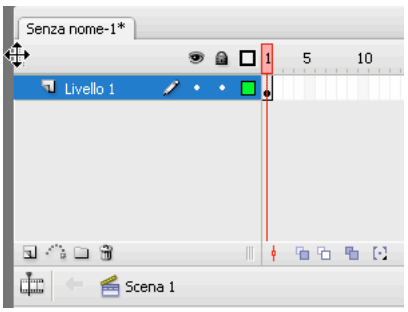
"Gestione di fotogrammi e fotogrammi chiave nella linea temporale" a pagina 66

"Creazione del movimento" a pagina 216

Modifica dell'aspetto della linea temporale

Per impostazione predefinita, la linea temporale viene visualizzata nella parte superiore della finestra dell'applicazione principale, sopra lo stage. Per cambiarne la posizione, staccare la linea temporale dallo stage in modo da visualizzarla in una finestra distinta, eventualmente agganciabile a qualunque altro pannello. È anche possibile nascondere la linea temporale.

Per cambiare il numero di livelli e fotogrammi visibili, ridimensionare la linea temporale. Per visualizzare i livelli aggiuntivi quando la linea temporale contiene più livelli di quanti possano essere visualizzati, usare le barre di scorrimento sul lato destro della linea temporale.



Trascinamento della linea temporale

- Per spostare la linea temporale quando è agganciata alla finestra dell'applicazione, spostare il punto di trascinamento (2 barre verticali punteggiate) situato nell'angolo superiore sinistro della linea temporale.
- Per agganciare la linea temporale alla finestra dell'applicazione (quando è sganciata), spostare il punto di trascinamento (2 barre verticali punteggiate) nella parte superiore della finestra dell'applicazione.

- Per agganciare la linea temporale ad altri pannelli, trascinarne la linguetta della barra del titolo nella posizione desiderata. Per impedire l'aggancio della linea temporale ad altri pannelli, premere Ctrl mentre si trascina. Una barra blu indica la posizione in cui la linea temporale verrà agganciata.
- Per allungare o abbreviare i campi dei nomi dei livelli nel pannello della linea temporale, trascinare la barra che separa i nomi dei livelli e l'area dei fotogrammi.

Ridimensionamento della linea temporale

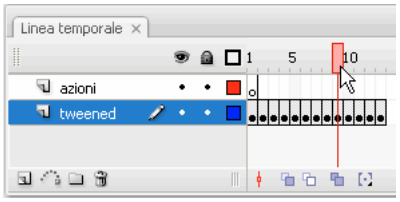
- Se la linea temporale è agganciata alla finestra dell'applicazione principale, trascinare la barra che separa la linea temporale dall'area dello stage.
- Se la linea temporale non è agganciata alla finestra dell'applicazione principale, trascinare l'angolo inferiore destro (Windows) o il pulsante di dimensionamento nell'angolo inferiore destro (Macintosh).

Spostamento dell'indicatore di riproduzione

Durante la riproduzione di un documento, l'indicatore di riproduzione si sposta lungo la linea temporale per indicare il fotogramma corrente visualizzato sullo stage. L'intestazione della linea temporale mostra i numeri dei fotogrammi dell'animazione. Per visualizzare un fotogramma sullo stage, spostare l'indicatore di riproduzione sul relativo fotogramma nella linea temporale.

Per visualizzare un fotogramma specifico quando il numero dei fotogrammi è elevato e non è possibile visualizzarli tutti nella linea temporale contemporaneamente, spostare l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale.

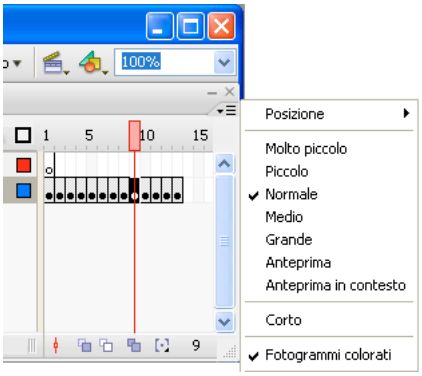
- Per accedere a un fotogramma specifico, fare clic sulla sua posizione nell'intestazione della linea temporale oppure trascinare l'indicatore di riproduzione nella posizione desiderata.
- Per centrare la linea temporale sul fotogramma corrente, fare clic sul pulsante Scorri fino all'indicatore di riproduzione nella parte inferiore della linea temporale.



Spostamento dell'indicatore di riproduzione

Modifica della visualizzazione dei fotogrammi nella linea temporale

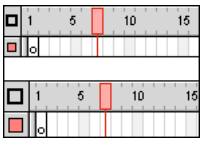
1 Per visualizzare il menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi, fare clic sul pulsante corrispondente nell'angolo superiore destro della linea temporale.



Menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi

2 Selezionare le opzioni desiderate tra le seguenti:

- Per cambiare la larghezza delle celle dei fotogrammi, scegliere Molto piccolo, Piccolo, Normale, Medio o Grande. L'impostazione Grande per l'ampiezza del fotogramma è utile per visualizzare i dettagli delle forme d'onda sonore.
- Per diminuire l'altezza delle righe delle celle del fotogramma, selezionare Corto.



Opzioni di visualizzazione dei fotogrammi Normale e Corto

- Per attivare o disattivare la colorazione delle sequenze di fotogrammi, selezionare Fotogrammi colorati.
- Per visualizzare le anteprime del contenuto di ciascun fotogramma ridimensionato in base ai fotogrammi della linea temporale, selezionare Anteprima. Questa procedura può cambiare le dimensioni del contenuto e richiedere spazio aggiuntivo sullo schermo.
- Per visualizzare le anteprime di ciascun fotogramma intero, incluso lo spazio vuoto, selezionare Anteprima in contesto. Questa opzione è utile per osservare lo spostamento degli elementi nei relativi fotogrammi durante l'animazione; tuttavia le anteprime risultano generalmente più piccole rispetto a quelle ottenute con l'opzione Anteprima.

Informazioni sui livelli

I livelli consentono di organizzare facilmente le immagini di un documento. È possibile disegnare e modificare gli oggetti di un livello senza alterare gli oggetti contenuti in un altro livello. Nelle aree dello stage in cui un livello non contiene nulla, è possibile vedere in trasparenza i livelli sottostanti.

Per disegnare, colorare o modificare una cartella o un livello, selezionare il livello nella linea temporale per renderlo attivo. Un'icona a forma di matita accanto al nome di un livello o di una cartella nella linea temporale indica che l'elemento è attivo. Sebbene sia consentito selezionare più livelli alla volta, è possibile attivare un solo livello per volta.

Quando si crea un nuovo documento Flash, questo contiene un solo livello. Aggiungere ulteriori livelli per organizzare le immagini, l'animazione e altri elementi del documento. I livelli possono anche essere nascosti, bloccati o modificati. Il numero di livelli che è possibile creare è limitato solamente dalla memoria del computer; si noti che il numero di livelli non influisce sulle dimensioni del file SWF pubblicato. Solo gli oggetti che vengono inseriti nei livelli incrementano le dimensioni del file.

Per organizzare e gestire i livelli, creare cartelle in cui inserirli. È possibile espandere o comprimere i livelli nella linea temporale senza influire sul contenuto visualizzato sullo stage. Usare livelli o cartelle separati per i file audio, il codice ActionScript, le etichette dei fotogrammi e i relativi commenti. In questo modo è più facile individuare rapidamente questi elementi per modificarli.

Inoltre è possibile usare speciali livelli guida che facilitano le operazioni di disegno e modifica e livelli maschera che semplificano la creazione di effetti sofisticati.

Creazione di livelli e di cartelle di livelli

Quando si crea un livello o una cartella, il nuovo elemento viene visualizzato sopra il livello selezionato. Il livello appena aggiunto diventa il livello attivo.

Creazione di un livello

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Inserisci livello nella parte inferiore della linea temporale.
- Selezionare Inserisci > Linea temporale > Livello.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome di un livello nella linea temporale, quindi selezionare Inserisci livello dal menu di scelta rapida.

Creazione di una cartella di livelli

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un livello o una cartella nella linea temporale, quindi selezionare Inserisci > Linea temporale > Cartella livelli.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome di un livello nella linea temporale, quindi selezionare Inserisci cartella dal menu di scelta rapida. La nuova cartella viene visualizzata sopra la cartella o il livello selezionato.

Visualizzazione di livelli e di cartelle di livelli

Una X rossa accanto al nome di un livello o di una cartella nella linea temporale indica che l'elemento è nascosto. In Impostazioni pubblicazione è possibile scegliere se includere o meno i livelli nascosti quando si pubblica un file SWF.

Per distinguere a quale livello appartiene un oggetto, visualizzare tutti gli oggetti presenti su un livello come contorni colorati

Mostrare o nascondere un livello o una cartella

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per nascondere un livello o una cartella, fare clic nella colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome del livello o della cartella nella linea temporale. Fare nuovamente clic sull'icona per visualizzare il livello o la cartella.
- Per nascondere tutti i livelli e le cartelle nella linea temporale, fare clic sull'icona a forma di occhio. Fare nuovamente clic sull'icona per mostrare tutti i livelli e le cartelle.
- Per mostrare o nascondere più livelli o cartelle, trascinare il puntatore nella colonna con l'icona a forma di occhio.
- Per nascondere tutti gli altri livelli e cartelle, fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome di un livello o una cartella. Per mostrare tutti i livelli e tutte le cartelle, fare nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione.

Visualizzazione del contenuto di un livello come serie di contorni

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare tutti gli oggetti su un livello come contorni, fare clic sulla colonna del contorno a destra del nome del livello. Per disattivare la visualizzazione come contorno, fare nuovamente clic sulla colonna.
- Per visualizzare gli oggetti su tutti i livelli come contorni, fare clic sull'icona a forma di quadrato. Per disattivare la visualizzazione come contorno su tutti i livelli, fare nuovamente clic sull'icona.
- Per visualizzare come contorni gli oggetti su tutti gli *altri* livelli, fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sulla colonna della visualizzazione come contorno a destra del nome di un livello. Per disattivare la visualizzazione di tutti i livelli come contorni, fare nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione.

Modifica del colore del contorno di un livello

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sull'icona del livello, a sinistra del nome del livello, nella finestra Linea temporale.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello, quindi selezionare Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionare il livello nella linea temporale e scegliere Elabora > Linea temporale > Proprietà livello.

2 Nella finestra di dialogo Proprietà livello, fare clic sulla casella Colore contorno, selezionare un nuovo colore, quindi fare clic su OK.

Modifica dell'altezza di un livello nella linea temporale

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sull'icona del livello, a sinistra del nome del livello, nella finestra Linea temporale.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello, quindi selezionare Proprietà dal menu di scelta rapida.

- Selezionare il livello nella linea temporale e scegliere Elabora > Linea temporale > Proprietà livello.

2 Nella finestra di dialogo Proprietà livello, selezionare un'opzione per Altezza livello, quindi fare clic su OK.

Modifica del numero di livelli visualizzati nella linea temporale

❖ Trascinare la barra che separa la linea temporale dall'area dello stage.

Modifica dei livelli e delle cartelle di livelli

Per impostazione predefinita, ai nuovi livelli vengono assegnati i nomi in base all'ordine con il quale sono stati creati: Livello 1, Livello 2 e così via. Se necessario, rinominare i livelli per identificarne meglio il contenuto.

Selezione di un livello o di una cartella

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul nome di un livello o di una cartella nella linea temporale.
- Nella linea temporale, fare clic su un fotogramma del livello da selezionare.
- Sullo stage, selezionare un oggetto che è situato sul livello da selezionare.
- Per selezionare livelli o cartelle adiacenti, fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc sui loro nomi nella linea temporale.
- Per selezionare livelli o cartelle non adiacenti, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh) sui loro nomi nella linea temporale.

Ridenominazione di un livello o di una cartella

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sul nome di un livello o di una cartella nella linea temporale e immettere il nuovo nome.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello o della cartella, quindi selezionare Proprietà dal menu di scelta rapida. Immettere il nuovo nome nella casella Nome, quindi fare clic su OK.
- Selezionare il livello o la cartella dalla linea temporale e scegliere Elabora > Linea temporale > Proprietà livello. Immettere il nuovo nome nella casella Nome, quindi fare clic su OK.

Blocco o sblocco di uno o più livelli o cartelle

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per bloccare un livello o una cartella, fare clic nella colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome corrispondente. Per sbloccare il livello o la cartella, fare nuovamente clic sull'icona.
- Per bloccare tutti i livelli e tutte le cartelle, fare clic sull'icona a forma di lucchetto. Fare nuovamente clic sull'icona per sbloccare tutti i livelli e le cartelle.
- Per bloccare o sbloccare più livelli o cartelle, trascinare il puntatore nella colonna con l'icona a forma di lucchetto.
- Per bloccare tutti gli *altri* livelli e cartelle, fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome di un livello o di una cartella. Per sbloccare tutti i livelli o tutte le cartelle, fare di nuovo clic nella colonna tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione.

Copia di un livello

1 Fare clic sul nome del livello nella linea temporale per selezionare l'intero livello.

2 Fare clic sul pulsante Inserisci livello per creare un livello.

3 Selezionare Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi.

4 Fare clic sul nuovo livello e selezionare Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Copia del contenuto di una cartella di livelli

1 Fare clic sul triangolo a sinistra del nome della cartella nella linea temporale per comprimerla e fare clic sul nome della cartella per selezionarla.

2 Selezionare Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi.

3 Selezionare Inserisci > Linea temporale > Cartella livelli per creare una cartella.

4 Fare clic sulla nuova cartella e selezionare Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Eliminazione di un livello o di una cartella

1 Per selezionare il livello o la cartella, fare clic sul relativo nome nella linea temporale o su un qualsiasi fotogramma presente nel livello.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Elimina livello nella linea temporale.
- Trascinare il livello o la cartella sopra il pulsante Elimina livello.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello o della cartella, quindi selezionare Elimina livello dal menu di scelta rapida.

Nota: *quando si elimina una cartella di livelli, vengono eliminati anche tutti i livelli in essa compresi e il loro contenuto.*

Organizzazione di livelli e cartelle di livelli

Per organizzare il documento, cambiare la disposizione dei livelli e delle cartelle nella linea temporale.

Le cartelle di livelli facilitano l'organizzazione del flusso di lavoro consentendo di posizionare i livelli in una struttura ad albero. Espandere o comprimere una cartella per visualizzare i livelli in essa contenuti senza alterare i livelli visualizzati sullo stage. Le cartelle possono contenere sia livelli che altre cartelle, consentendo di organizzare i livelli nello stesso modo in cui si organizzano i file nel computer.

I controlli dei livelli nella linea temporale vengono applicati a tutti i livelli contenuti in una cartella. Ad esempio, quando si blocca una cartella di livelli, tutti i livelli in essa contenuti vengono bloccati.

- Per spostare un livello o una cartella in una cartella di livelli, trascinarne il nome sul nome della cartella di destinazione.
- Per cambiare l'ordine dei livelli o delle cartelle, trascinare uno o più livelli o cartelle nella posizione desiderata della linea temporale.
- Per espandere o ridurre una cartella, fare clic sul triangolino presente a sinistra del nome.
- Per espandere o comprimere tutte le cartelle, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Espandi tutte le cartelle o Comprimi tutte le cartelle.

Uso dei livelli guida

Per agevolare l'allineamento degli oggetti nelle operazioni di disegno, creare dei livelli guida e allineare gli oggetti presenti sugli altri livelli a quelli creati sui livelli guida. I livelli guida non vengono esportati né visualizzati in un file SWF pubblicato. È possibile assegnare la funzione di livello guida a qualsiasi livello, che viene contrassegnato da un'icona a forma di guida a sinistra del nome.

È inoltre possibile creare un livello guida di movimento per controllare il movimento di oggetti in un'animazione con un'interpolazione di movimento.

Nota: *il trascinamento di un livello normale su un livello guida converte il livello guida in un livello guida di movimento. Per impedire la conversione accidentale di un livello guida, posizionare tutti i livelli guida in fondo all'elenco dei livelli.*

❖ Selezionare il livello e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Guida dal menu di scelta rapida. Per convertire nuovamente il livello in un livello normale, selezionare di nuovo Guida.

Consultare anche

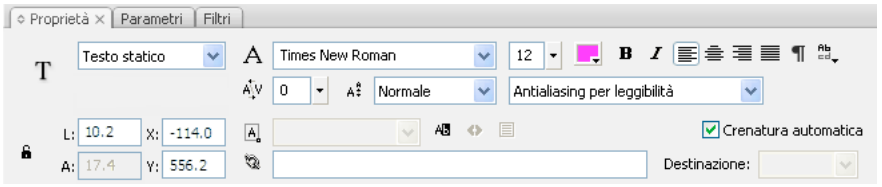
"Interpolazione di movimento lungo un tracciato" a pagina 231

Uso dei pannelli di creazione Flash

Informazioni sulla finestra di ispezione Proprietà

La finestra di ispezione Proprietà semplifica la creazione dei documenti accelerando l'accesso ai più comuni attributi della selezione corrente, sia sullo stage che nella linea temporale. È possibile apportare modifiche agli attributi di un oggetto o di un documento nella finestra di ispezione Proprietà, senza dover accedere ai menu e ai pannelli che controllano questi attributi.

In base alla selezione effettuata, la finestra di ispezione Proprietà visualizza informazioni e impostazioni relative all'elemento corrente: documento, testo, simbolo, forma, bitmap, video, gruppo, fotogramma o strumento. Quando si selezionano due o più tipi di oggetti diversi, la finestra di ispezione Proprietà visualizza il numero totale di oggetti selezionati.

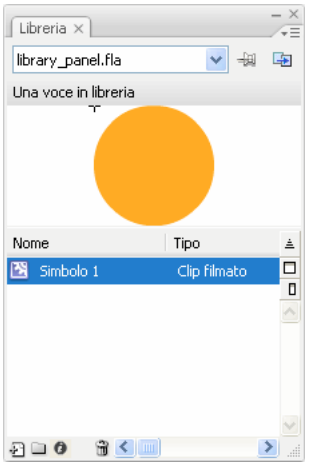


La finestra di ispezione Proprietà con le proprietà relative allo strumento Testo

Per visualizzare la finestra di ispezione Proprietà, selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà oppure premere Ctrl+F3 (Windows) o Comando+F3 (Macintosh).

Informazioni sul pannello Libreria

Il pannello Libreria è l'area in cui vengono memorizzati e organizzati i simboli creati con Flash nonché i file importati, ad esempio immagini bitmap, file audio e video clip. Questo pannello consente di organizzare gli elementi della libreria in cartelle, verificare la frequenza di uso di un elemento in un documento e ordinare gli elementi per tipo.



Il pannello Libreria con un simbolo di clip filmato

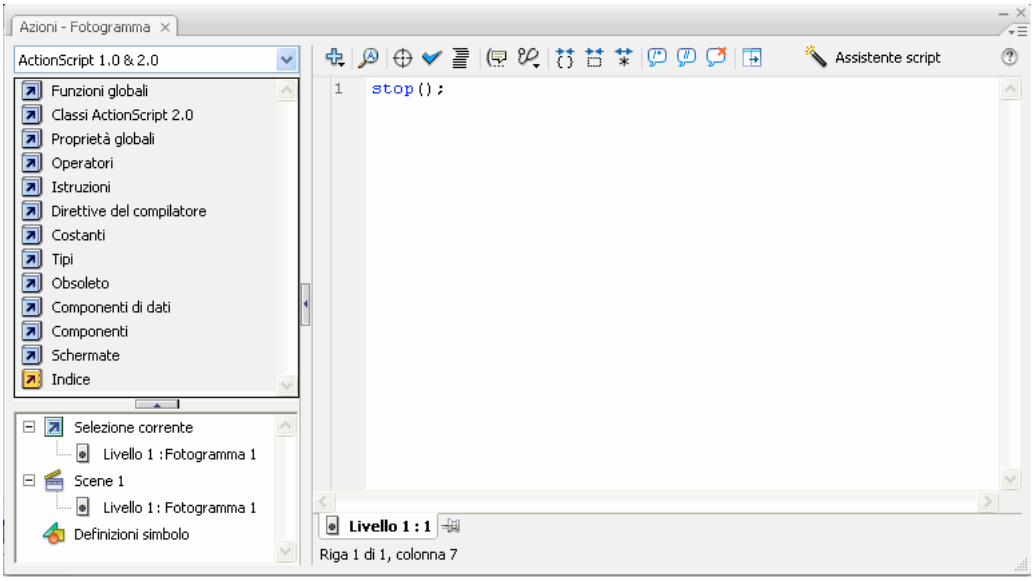
Per visualizzare il pannello Libreria, selezionare Finestra > Libreria oppure premere Ctrl+L (Windows) o Comando+L (Macintosh).

Consultare anche

"Gestione delle risorse multimediali mediante la libreria del documento Flash" a pagina 62

Informazioni sul pannello Azioni

Il pannello Azioni consente di creare e modificare il codice ActionScript relativo a un oggetto o a un fotogramma. La selezione di un'istanza di un fotogramma, un pulsante o un clip filmato rende attivo il pannello Azioni. A seconda dell'elemento selezionato, il titolo di questo pannello diventa Azioni - Pulsante, Azioni - Clip filmato o Azioni - Fotogramma.



Il pannello Azioni con un'azione stop() in un fotogramma

Per visualizzare il pannello Azioni, selezionare Finestra > Azioni oppure premere F9.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Azioni" a pagina 363

"Panoramica della finestra Script" a pagina 364

Uso di Esplora filmato

Esplora filmato consente di visualizzare e organizzare il contenuto di un documento e di selezionare gli elementi del documento per modificarli. Esso contiene un elenco di visualizzazione degli elementi attualmente utilizzato organizzata in una struttura gerarchica navigabile.

Può essere utilizzato per effettuare le operazioni seguenti:

- Applicazione di un filtro alle categorie di voci visualizzate in Esplora filmato
- Visualizzazione delle categorie selezionate come scene, definizioni di simboli o entrambi.
- Espansione e compressione della struttura ad albero.
- Ricerca di un elemento di un documento in base al nome.
- Acquisire dimestichezza con la struttura di un documento Flash creato da un altro sviluppatore.
- Ricerca di tutte le istanze di un particolare simbolo o azione.
- Stampa dell'elenco di visualizzazione navigabile visualizzato in Esplora filmato.

Esplora filmato dispone sia di un menu del pannello che di un menu di scelta rapida con opzioni che consentono di eseguire operazioni sulle voci selezionate o di modificare la visualizzazione di Esplora filmato. Il menu del pannello è indicato da un segno di spunta con sotto un triangolo nel pannello Esplora filmato.

Nota: *le funzioni di Esplora filmato variano leggermente quando si lavora con le schermate.*

Consultare anche

"Operazioni con le schermate" a pagina 347

Visualizzazione di Esplora filmato

❖ Selezionare Finestra > Esplora filmato.

Applicazione di un filtro alle categorie di voci visualizzate in Esplora filmato

- Per mostrare testo, simboli, ActionScript, file importati o fotogrammi e livelli, fare clic su uno o più pulsanti di filtraggio a destra dell'opzione Mostra. Per definire una combinazione personalizzata, fare clic sul pulsante Personalizza gli elementi da mostrare. Quindi, nell'area Mostra della finestra di dialogo Impostazioni di Esplora filmato, selezionare le opzioni desiderate.
- Dal menu del pannello in Esplora filmato, selezionare Mostra elementi filmato per visualizzare gli elementi nelle scene.
- Dal menu del pannello in Esplora filmato, selezionare Mostra definizioni simboli per visualizzare le informazioni sui simboli.

Nota: *le opzioni Mostra elementi filmato e Mostra definizioni simboli possono essere attive contemporaneamente.*

Ricerca di un elemento mediante la casella Trova

❖ Nella casella Trova immettere il nome dell'elemento, il nome del carattere, la stringa ActionScript o il numero di fotogramma. La ricerca viene eseguita in tutte le voci attualmente visualizzate in Esplora filmato.

Selezione di una voce in Esplora filmato

❖ Fare clic sulla voce nella struttura ad albero. Per selezionare più di una voce, fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc.

Nella parte inferiore di Esplora filmato viene visualizzato il percorso completo per la voce selezionata. La selezione di una scena in Esplora filmato visualizza sullo stage il primo fotogramma della scena. La selezione di un elemento in Esplora filmato seleziona l'elemento sullo stage, se il livello che lo contiene non è bloccato.

Uso del menu del pannello di Esplora filmato o dei comandi del menu di scelta rapida

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare il menu del pannello, fare clic sul controllo del menu del pannello nel pannello di Esplora filmato.
- Per visualizzare il menu di scelta rapida, fare clic con il tasto destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic su una voce nella struttura ad albero di Esplora filmato.

2 Selezionare un'opzione dal menu:

Vai alla posizione Passa al livello, alla scena o al fotogramma selezionato nel documento.

Vai alla definizione del simbolo Passa alla definizione del simbolo selezionato nell'area degli elementi filmato di Esplora filmato. La definizione del simbolo elenca tutti i file associati al simbolo. È necessario che l'opzione Mostra definizioni simboli sia selezionata. Consultare la relativa definizione in questo elenco.

Seleziona istanze simbolo Passa alla scena contenente le istanze del simbolo selezionato nell'area di definizione dei simboli di Esplora filmato. È necessario che l'opzione Mostra elementi filmato sia selezionata.

Trova nella libreria Evidenzia il simbolo selezionato nella libreria del documento. (Flash consente di aprire il pannello Libreria, se non è già visibile.

Rinomina Consente di immettere un nuovo nome per l'elemento selezionato.

Modifica in posizione Consente di modificare un simbolo selezionato sullo stage.

Modifica in nuova finestra Consente di modificare un simbolo in una nuova finestra.

Mostra elementi filmato Visualizza gli elementi del filmato organizzati in scene.

Mostra definizioni simboli Visualizza tutti gli elementi associati a un simbolo.

Copia tutto il testo negli appunti Copia il testo selezionato negli Appunti. È possibile incollare il testo in un editor di testo esterno per il controllo ortografico o altre operazioni di modifica.

Taglia, Copia, Incolla e Cancella Consentono di eseguire queste funzioni sull'elemento selezionato. La modifica di un elemento nell'elenco di visualizzazione modifica l'elemento corrispondente nel documento.

Espandi ramo Espande la struttura ad albero nel punto dove si trova l'elemento selezionato.

Comprimi ramo Comprime la struttura ad albero nel punto dove si trova l'elemento selezionato.

Comprimi altri Comprime i rami nella struttura ad albero che non contengono l'elemento selezionato.

Stampa Stampa l'elenco di visualizzazione gerarchico visualizzato in Esplora filmato.

Informazioni sul pannello Servizi Web

Il pannello Servizi Web consente di visualizzare un elenco dei servizi Web e di aggiornare, aggiungere o rimuovere i servizi Web (Finestra > Altri pannelli > Servizi Web). Quando si aggiunge un servizio Web al pannello dei Servizi Web, il servizio aggiunto è disponibile a qualsiasi applicazione creata.

Dal pannello dei servizi Web è possibile premere il pulsante Aggiorna servizi Web per aggiornare tutti i servizi contemporaneamente. Se invece di utilizzare lo stage si sta creando il codice ActionScript per il livello di connettività dell'applicazione, il pannello Servizi Web consente di gestire i propri servizi.

Per informazioni dettagliate sull'uso del pannello Servizi Web, vedere www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_it.

Accessibilità dell'area di lavoro di Flash

Informazioni sul supporto dell'accessibilità

Il supporto di accessibilità all'ambiente di creazione fornisce le scelte rapide da tastiera per la navigazione e l'uso degli elementi dell'interfaccia, quali i pannelli, la finestra di ispezione Proprietà, le finestre di dialogo, lo stage e gli oggetti dello stage, che possono essere utilizzati senza l'ausilio del mouse.

Nota: *alcuni controlli da tastiera e alcune funzioni di accessibilità dell'ambiente di creazione sono disponibili solo in Windows.*

Per personalizzare i tasti di scelta rapida della tastiera per l'accessibilità nell'ambiente di creazione, utilizzare la sezione Comandi di accessibilità dell'area di lavoro della finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

Consultare anche

“Personalizzazione delle scelte rapide da tastiera” a pagina 29

Informazioni sull'accessibilità all'ambiente di creazione Flash in Macintosh

L'accessibilità all'ambiente di creazione in Macintosh prevede le seguenti limitazioni:

- La scelta rapida da tastiera per l'attivazione del pannello (Comando+Opzione+Tab) non è supportata nella finestra di ispezione Proprietà.
- La scelta rapida da tastiera per l'attivazione del controllo del pannello (Tab) è supportata solo nella linea temporale e non negli altri pannelli né nella finestra di ispezione Proprietà.

Selezione dei pannelli o della finestra di ispezione Proprietà tramite le scelte rapide da tastiera

Per selezionare un pannello o la finestra di ispezione Proprietà (operazione chiamata anche *attivazione* del pannello o della finestra di ispezione Proprietà) è possibile utilizzare la scelta rapida da tastiera Ctrl+F6 (Windows) o Comando+F6 (Macintosh).

I pannelli o la finestra di ispezione Proprietà possono essere attivati solo quando sono visibili nella finestra dell'applicazione (espansi o compressi).

Quando si utilizzano le scelte rapide da tastiera per selezionare i pannelli, questi vengono attivati in base ai seguenti criteri:

- Vengono attivati prima i pannelli agganciati.
- Se la linea temporale è visualizzata e agganciata, viene attivata la prima volta che si utilizza la scelta rapida da tastiera Ctrl+F6 (Windows) o Comando+F6 (Macintosh).
- Se la linea temporale non è visualizzata e agganciata oppure se si utilizza nuovamente la scelta rapida da tastiera, viene attivato il pannello agganciato superiore all'estrema destra. Se si utilizza ripetutamente la scelta rapida da tastiera, vengono attivati gli altri pannelli agganciati da destra a sinistra e dall'alto verso il basso dell'area di lavoro.
- Se si attivano tutti i pannelli agganciati o se non vi sono pannelli agganciati visualizzati, viene attivato il pannello mobile superiore all'estrema destra. Se si utilizza ripetutamente la scelta rapida da tastiera, vengono attivati gli altri pannelli mobili da destra a sinistra e dall'alto verso il basso dell'area di lavoro.

Uso delle scelte rapide da tastiera per selezionare o deselezionare, espandere o comprimere i pannelli o la finestra di ispezione Proprietà

- Per attivare i pannelli visualizzati nell'area di lavoro, premere Ctrl+F6 (Windows) o Comando+F6 (Macintosh). Il pannello attualmente attivo presenta una linea tratteggiata attorno al titolo.
- Per attivare il pannello precedentemente selezionato, premere Ctrl+Maiusc+F6 (Windows) o Comando+Maiuscole+F6 (Macintosh).
- Per deselezionare un pannello, premere il tasto Esc oppure spostare, agganciare o sganciare il pannello.
- Per attivare il pannello sopra o sotto il pannello corrente in un gruppo di pannelli, premere il tasto freccia su o freccia giù.
- Per nascondere tutti i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà, premere F4. Per visualizzare tutti i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà, premere di nuovo F4.

Uso delle scelte rapide da tastiera per espandere o comprimere i pannelli o la finestra di ispezione Proprietà

1 Premere Ctrl+F6 (Windows) o Comando+F6 (Macintosh) finché non viene attivato il pannello da espandere o comprimere. Il pannello attualmente attivo presenta una linea tratteggiata attorno al titolo.

2 Premere la barra spaziatrice per espandere o comprimere il pannello selezionato.

Selezione dei controlli di un pannello o della finestra di ispezione Proprietà tramite le scelte rapide da tastiera

Dopo aver attivato un pannello o la finestra di ispezione Proprietà, è possibile utilizzare il tasto Tab per attivare i vari controlli del pannello. La barra spaziatrice consente di utilizzare il controllo attivo (si ottiene lo stesso risultato facendo clic su un controllo nel pannello).

Quando si utilizzano le scelte rapide da tastiera per i controlli, questi vengono attivati in base ai seguenti criteri:

- È necessario espandere il pannello attivo per potervi selezionare un controllo tramite il tasto Tab. Se il pannello è compresso, il tasto Tab non ha alcun effetto.
- Quando il pannello attivo è espanso e si preme il tasto Tab per la prima volta, viene attivato il menu del pannello.
- È possibile utilizzare i tasti freccia destra e freccia sinistra per attivare il menu del pannello e la barra del titolo.
- Se è attivo il menu del pannello e si preme nuovamente il tasto Tab, vengono attivati gli altri controlli del pannello. Se si preme ancora il tasto Tab, non viene attivato nuovamente il menu del pannello.
- Quando il menu del pannello è attivo, è possibile premere il tasto Invio (solo Windows) per visualizzare le voci del menu.
- Nei gruppi di pannelli, è possibile utilizzare i tasti freccia su e freccia giù per attivare i menu del pannello del gruppo.
- È possibile utilizzare un controllo del pannello solo se tale controllo è attivo. Se un controllo non è selezionabile (visualizzato in grigio), non può essere attivato.

Attivazione del menu Opzioni di un pannello quando è attiva la barra del titolo di un altro pannello

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere Tab.

- Premere il tasto freccia destra. Premere il tasto freccia sinistra o Maiusc+Tab per attivare nuovamente la barra del titolo del pannello.
- Se il pannello si trova in un gruppo, premere il tasto freccia su per attivare il menu del pannello immediatamente sopra il pannello attivo. Premere il tasto freccia giù per attivare il menu del pannello sotto il pannello attivo.

Attivazione delle voci del menu di un pannello

1 Per visualizzare le voci del menu di un pannello (quando è l'elemento attivo), premere la barra spaziatrice.

2 Per spostarsi tra le voci del menu del pannello, premere il tasto freccia giù.

3 Per attivare la voce di menu selezionata, premere Invio.

Spostamento dell'attivazione tra i controlli di un pannello

1 Premere il tasto Tab quando è attivo il menu del pannello. Premere ripetutamente il tasto Tab per attivare i vari controlli del pannello.

2 Premere Invio (solo Windows) per attivare il controllo del pannello selezionato.

Navigazione tra i controlli delle finestre di dialogo tramite le scelte rapide da tastiera (solo Windows)

- Per spostarsi tra i vari controlli della finestra di dialogo, premere il tasto Tab.
- Per spostarsi tra i controlli presenti in una sezione di una finestra di dialogo, premere i tasti freccia su e freccia giù.
- Per attivare un pulsante (azione equivalente a fare clic), premere Invio quando il pulsante desiderato è l'elemento attivo di una finestra di dialogo.
- Per applicare le impostazioni correnti e chiudere la finestra di dialogo (azione equivalente a fare clic su OK), premere Invio quando nessun pulsante di controllo della finestra di dialogo è attivo.
- Per chiudere la finestra di dialogo senza applicare le modifiche (azione equivalente a fare clic sul pulsante Annulla), premere Esc.
- Per visualizzare le informazioni della Guida in linea relative alla finestra di dialogo (azione equivalente a fare clic sul pulsante ?), premere Invio o la barra spaziatrice quando è attivo il pulsante ?.

Selezione dello stage o degli oggetti dello stage tramite le scelte rapide da tastiera

Selezionare lo stage mediante una scelta rapida da tastiera equivale a fare clic sullo stage. Quando si seleziona lo stage, vengono deselezionati gli eventuali elementi selezionati in precedenza.

Dopo aver selezionato lo stage, utilizzare il tasto Tab per navigare tra gli oggetti di tutti i livelli, uno alla volta. È possibile selezionare le istanze (ad esempio simboli grafici, pulsanti, clip filmato, bitmap, video o suoni), gruppi o caselle. Non è possibile selezionare le forme, ad esempio i rettangoli, a meno che non si tratti di istanze di simboli. Non è possibile selezionare più di un oggetto alla volta utilizzando le scelte rapide da tastiera.

Per selezionare gli oggetti sullo stage, osservare i seguenti criteri:

- Per selezionare l'oggetto precedente, se è selezionato un altro oggetto, premere Maiusc+Tab.
- Per selezionare il primo oggetto creato nel fotogramma attivo del livello attivo, premere il tasto Tab. Quando è selezionato l'ultimo oggetto del livello superiore, premere il tasto Tab per spostarsi al livello successivo inferiore e selezionare il primo oggetto di tale livello e così via.
- Quando è selezionato l'ultimo oggetto dell'ultimo livello, premere il tasto Tab per spostarsi al fotogramma successivo e selezionare il primo oggetto del livello superiore di tale fotogramma.
- Gli oggetti dei livelli nascosti o bloccati non possono essere selezionati con il tasto Tab.
- Per selezionare lo stage, premere Ctrl+Alt+Home (Windows) o Comando+Opzione+Home (Macintosh).
- Per selezionare un oggetto sullo stage, premere Tab con lo stage selezionato.

Nota: *se si sta digitando un testo in una casella, non è possibile selezionare un oggetto attivandolo da tastiera. È necessario attivare lo stage e poi selezionare un oggetto.*

Spostamento tra le strutture ad albero tramite le scelte rapide da tastiera

Per spostarsi all'interno delle *strutture ad albero*, ovvero le visualizzazioni gerarchiche delle strutture dei file in determinati pannelli di Flash, utilizzare le scelte rapide da tastiera.

- Per espandere una cartella compressa, selezionarla e premere il tasto freccia destra.
- Per comprimere una cartella espansa, selezionarla e premere il tasto freccia sinistra.
- Per spostarsi alla cartella principale di una cartella espansa, premere il tasto freccia sinistra.
- Per spostarsi alla cartella secondaria di una cartella espansa, premere il tasto freccia destra.

Operazioni con gli elementi di libreria tramite le scelte rapide da tastiera

1 Per copiare o incollare un elemento di libreria selezionato, premere Ctrl+X (Windows) o Comando+X (Macintosh) per tagliare l'elemento oppure premere Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) per copiarlo.

2 Per incollare un elemento tagliato o copiato, fare clic sullo stage oppure in un'altra libreria per impostare il punto di inserimento, quindi premere Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) per incollare l'elemento al centro dello stage oppure premere Ctrl+Maiusc+C (Windows) o Comando+Maiuscola+C (Macintosh) per incollarlo nella stessa posizione dell'originale.

Per tagliare, copiare e incollare gli elementi, utilizzare i criteri seguenti:

- È possibile tagliare o copiare uno o più elementi.
- È possibile tagliare o copiare un elemento dal pannello Libreria e incollarlo nello stage o in un'altra libreria oppure incollare una cartella in un'altra libreria.
- Non è possibile incollare una forma dallo stage alla libreria.
- Non è possibile incollare un elemento di libreria in una libreria comune poiché questo tipo di libreria non può essere modificato. Tuttavia, è possibile creare una libreria comune.
- Quando si incolla un elemento di libreria nello stage, l'elemento viene centrato.
- Se si incolla una cartella, vengono incollati anche gli elementi in essa contenuti.
- Per incollare un elemento di libreria in una cartella nella libreria di destinazione, fare clic sulla cartella prima di incollare l'elemento.
- È possibile incollare un elemento di libreria in una destinazione differente della libreria in cui è stato creato.
- Se si tenta di incollare un elemento di libreria in una destinazione che contiene un altro elemento con lo stesso nome, scegliere se sostituire l'elemento esistente.

Consultare anche

"Operazioni con le librerie comuni" a pagina 65

Annulla, Ripeti e Cronologia

Comandi Annulla e Ripeti

Per annullare o ripetere azioni eseguite su singoli oggetti, oppure su tutti gli oggetti del documento corrente, utilizzare i comandi Annulla e Ripeti a livello di oggetto o a livello di documento (Modifica > Annulla o Modifica > Ripeti). Il comportamento predefinito è Annulla e Ripeti a livello di documento.

Non è possibile annullare alcune azioni quando si utilizza il comando Annulla a livello di oggetto: Queste includono l'accesso e l'uscita dalla modalità di modifica, la selezione, la modifica e lo spostamento di elementi di libreria e la creazione, l'eliminazione e lo spostamento di scene.

Per rimuovere gli elementi eliminati da un documento dopo l'uso del comando Annulla, utilizzare il comando Salva e compatta.

Per riapplicare un'azione allo stesso oggetto o a un oggetto diverso, utilizzare il comando Ripeti. Ad esempio, se si sposta una forma chiamata forma_A, selezionare Modifica > Ripeti per spostare ulteriormente la forma, oppure selezionare un'altra forma, ad esempio forma_B, e selezionare Modifica > Ripeti per spostare la seconda forma della stessa misura.

Per impostazione predefinita, Flash supporta 100 livelli di annullamento per il comando Annulla. Selezionare il numero dei livelli di annullamento e ripetizione, da 2 a 9999, nelle Preferenze di Flash.

Consultare anche

"Impostazione delle preferenze in Flash" a pagina 25

"Automazione delle operazioni con il menu Comandi" a pagina 47

Rimozione definitiva di elementi eliminati con Annulla

Per impostazione predefinita, quando si annulla un passaggio utilizzando Modifica > Annulla o il pannello Cronologia, le dimensioni file del documento non cambiano neanche se viene eliminato un elemento del documento. Ad esempio, se si importa un file video nel documento e successivamente si annulla l'importazione, le dimensioni del documento continuano a includere le dimensioni del file video. Tutti gli elementi eliminati da un documento per mezzo di un comando Annulla vengono mantenuti per essere eventualmente ripristinati con il comando Ripeti. Per rimuovere in modo permanente gli elementi eliminati da un documento, riducendo le dimensioni del file, utilizzare il comando File > Salva e compatta.

Uso del pannello Cronologia

Il pannello Cronologia (Finestra > Altri pannelli > Cronologia) mostra un elenco di tutti i passaggi eseguiti nel documento attivo dalla sua creazione, o dalla sua apertura, fino al numero massimo di passaggi specificato. Il pannello Cronologia non mostra i passaggi eseguiti in altri documenti. Il cursore nel pannello Cronologia punta inizialmente all'ultimo passaggio che è stato eseguito.

Il pannello Cronologia consente di annullare o ripetere singoli passaggi o più passaggi contemporaneamente. È possibile applicare i passaggi del pannello Cronologia allo stesso oggetto oppure a un oggetto diverso dello stesso documento. Non è invece possibile modificare l'ordine dei passaggi nel pannello Cronologia. Il pannello Cronologia è un archivio dei passaggi eseguiti, nell'ordine di esecuzione.

Nota: *se si annulla un passaggio o una serie di passaggi e si esegue una nuova operazione nel documento, non è più possibile ripetere i passaggi del pannello Cronologia, poiché i passaggi non vengono più riportati in questo pannello.*

Per rimuovere gli elementi eliminati da un documento dopo avere annullato un passaggio nel pannello Cronologia, utilizzare il comando Salva e compatta.

Per impostazione predefinita, Flash supporta 100 livelli di annullamento per il pannello Cronologia. Selezionare il numero dei livelli di annullamento e ripetizione, da 2 a 9999, nelle Preferenze di Flash.

Per cancellare l'elenco cronologico del documento corrente, cancellare il contenuto del pannello Cronologia. Una volta cancellato l'elenco cronologico, è impossibile annullare i passaggi che sono stati cancellati. La cancellazione dell'elenco cronologico non comporta l'annullamento dei passaggi, ma si limita a cancellare la registrazione di tali passaggi dalla memoria del documento corrente.

Quando si chiude un documento se ne cancella anche la cronologia. Per utilizzare i passaggi di un documento anche dopo averlo chiuso, è necessario copiarli con il comando Copia passaggi oppure salvarli come comando.

Consultare anche

"Impostazione delle preferenze in Flash" a pagina 25

"Automazione delle operazioni con il menu Comandi" a pagina 47

Annullamento di passaggi con il pannello Cronologia

Il passaggio che viene annullato risulta disattivato nel pannello Cronologia.

- Per annullare l'ultimo passaggio eseguito, trascinare il cursore del pannello spostandolo verso l'alto di una posizione nell'elenco dei passaggi.
- Per annullare più passaggi contemporaneamente, trascinare il cursore su un passaggio qualunque o fare clic a sinistra di un passaggio lungo il tracciato del cursore. Il cursore scorre automaticamente fino a quel passaggio, annullando tutti i passaggi successivi.

Nota: *scorrere fino a un passaggio e selezionare i passaggi successivi è diverso da selezionare un singolo passaggio. Per scorrere fino a un passaggio, fare clic a sinistra di esso.*

Riproduzione dei passaggi con il pannello Cronologia

Quando si riproducono i passaggi con il pannello Cronologia, i passaggi che vengono ripetuti sono quelli che risultano selezionati (evidenziati) nel pannello e non necessariamente quelli a cui punta il cursore.

È possibile applicare i passaggi del pannello Cronologia a qualsiasi oggetto selezionato nel documento.

Riproduzione di un singolo passaggio

❖ Nel pannello Cronologia, selezionare un passaggio, quindi fare clic sul pulsante Riproduci.

Riproduzione di una serie di passaggi adiacenti

1 Selezionare i passaggi nel pannello Cronologia effettuando una delle seguenti operazioni:

- Trascinare il puntatore da un passaggio all'altro. Non trascinare il cursore, bensì il puntatore dall'etichetta di testo di un passaggio a quella di un altro passaggio.
- Selezionare il primo passaggio e fare clic sull'ultimo passaggio tenendo premuto il tasto Maiusc, oppure selezionare l'ultimo passaggio e fare clic sul primo passaggio, sempre tenendo premuto il tasto Maiusc.

2 Fare clic su Riproduci. I passaggi vengono riprodotti in ordine e un nuovo passaggio, Riproduci passaggi, viene visualizzato nel pannello Cronologia.

Riproduzione di passaggi non adiacenti

1 Selezionare un passaggio nel pannello Cronologia quindi, tenendo premuto il tasto Ctrl (in Windows) o Comando (in Macintosh), fare clic sugli altri passaggi. Per deselezionare un passaggio selezionato, fare clic su di esso tenendo premuto il tasto Ctrl (in Windows) o Comando (in Macintosh).

2 Fare clic su Riproduci.

Copiare e incollare passaggi tra documenti

Ogni documento che viene aperto dispone della propria cronologia di passaggi. È possibile copiare i passaggi di un documento e incollarli in un altro documento utilizzando il comando Copia passaggi nel menu Opzioni del pannello Cronologia. Se si copiano i passaggi in un editor di testo, i passaggi vengono incollati come codice JavaScript.

1 Nel documento contenente i passaggi da riutilizzare, selezionare i passaggi desiderati nel pannello Cronologia.

2 Nel menu Opzioni del pannello Cronologia, selezionare Copia passaggi.

3 Aprire il documento in cui devono essere incollati i passaggi.

4 Selezionare l'oggetto a cui applicare i passaggi.

5 Scegliere Modifica > Incolla per incollare i passaggi. I passaggi vengono riprodotti mano a mano che vengono incollati nel pannello Cronologia del documento. Il pannello Cronologia li mostra tutti come unico passaggio dal nome Incolla passaggi.

Automazione delle operazioni con il menu Comandi

Creazione e gestione di comandi

Per ripetere un'operazione, è possibile creare un comando nel menu Comandi utilizzando i passaggi del pannello Cronologia e riutilizzare il comando ogni volta che serve. I passaggi vengono riprodotti esattamente come erano stati eseguiti originariamente. Non è possibile modificare i passaggi mentre vengono riprodotti.

Per riutilizzare dei passaggi in una sessione di lavoro successiva di Flash, creare e salvare un comando. I comandi salvati vengono conservati in modo permanente, a meno che non sia l'utente a eliminarli. I passaggi copiati per mezzo del comando Copia passaggi del pannello Cronologia vengono eliminati non appena si esegue un'altra operazione di copia.

Creare un comando con i passaggi selezionati nel pannello Cronologia. Rinominare o eliminare i comandi nella finestra di dialogo Gestisci comandi salvati.

Consultare anche

"Copiare e incollare passaggi tra documenti" a pagina 46

Creazione di un comando

1 Selezionare un passaggio o una serie di passaggi nel pannello Cronologia.

2 Selezionare Salva come comando nel menu Opzioni del pannello Cronologia.

3 Immettere un nome per il comando e fare clic su OK. Il comando viene visualizzato nel menu Comandi.

Nota: *il comando viene salvato come file JavaScript (con estensione .jsfl) nella cartella Commands, che si trova nei seguenti percorsi: Windows 2000 o Windows XP: unità di avvio\Documents and Settings\<utente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\<lingua>\Configuration\Commands; Mac OS X: Macintosh HD/Users/<nomeutente>/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/<lingua>/Configuration/Commands.*

Modifica dei nomi dei comandi nel menu Comandi

1 Selezionare Comandi > Gestisci comandi salvati.

2 Selezionare un comando da rinominare. Immettere un nuovo nome per il comando e fare clic su OK.

Eliminazione di un nome dal menu Comandi

1 Selezionare Comandi > Gestisci comandi salvati, quindi selezionare un comando.

2 Fare clic su Elimina, quindi fare clic su OK.

Esecuzione di comandi

- Per utilizzare un comando salvato, selezionarlo dal menu Comandi.
- Per eseguire un comando JavaScript o Flash JavaScript, selezionare Comandi > Esegui comando, selezionare lo script da eseguire e fare clic su Apri.

Opzione Richiama altri comandi

Utilizzare l'opzione Richiama altri comandi del menu Comandi per collegarsi al sito Web Flash Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_exchange_it e scaricare i comandi inviati da altri utenti Flash. Per ulteriori informazioni sui comandi disponibili, vedere il sito Web Flash Exchange.

1 Verificare che la connessione a Internet sia attiva.

2 Selezionare Comandi > Richiama altri comandi.

Passaggi non utilizzabili nei comandi

Alcune operazioni non possono essere salvate come comandi o ripetute mediante l'opzione di menu Modifica > Ripeti. Questi comandi possono essere annullati e ripristinati ma non ripetuti.

Esempi di azioni che non possono essere salvate come comandi o ripetute includono la selezione di un fotogramma o la modifica delle dimensioni di un documento. Se si tenta di salvare come comando un'azione che non può essere ripetuta, il comando non viene salvato.

Capitolo 3: Creazione e gestione di documenti

Quando si creano e si salvano documenti Adobe® Flash® CS3 Professional nell'ambiente di creazione di Flash, il formato file dei documenti è FLA. Per visualizzare un documento in Adobe® Flash® Player, è necessario pubblicarlo o esportarlo come file SWF.

È possibile aggiungere risorse multimediali a un documento Flash e gestire tali risorse nella libreria. Inoltre, è possibile utilizzare Esplora filmato per visualizzare e organizzare tutti gli elementi di un documento Flash. I comandi Annulla e Ripeti, il pannello Cronologia e il menu Comandi permettono di automatizzare le operazioni in un documento.

Operazioni con i documenti Flash

Informazioni sui file Flash

In Flash è possibile utilizzare numerosi tipi di file diversi, ciascuno dei quali ha uno scopo specifico:

- I file FLA sono i file principali che vengono elaborati in Flash e includono i contenuti multimediali di base, la linea temporale e gli script di un documento Flash. Gli *oggetti multimediali* sono gli oggetti grafici, di testo, audio e video che costituiscono il contenuto del documento Flash. La *linea temporale* è l'area di Flash che consente di indicare il momento in cui gli oggetti multimediali specifici devono essere visualizzati sullo stage. *È possibile aggiungere codice ActionScript™* ai documenti Flash per controllarne con maggiore precisione il comportamento e consentire l'interazione con gli utenti.
- I file SWF, la versione compilata dei file FLA, vengono visualizzati in una pagina Web. Quando si pubblica un file FLA, Flash lo trasforma in un file SWF.
- I file AS sono i file ActionScript che possono essere usati se si desidera tenere una parte o tutto il codice ActionScript al di fuori dei file FLA. Sono utili per l'organizzazione del codice e per i progetti in cui più persone lavorano a parti diverse del contenuto Flash.
- I file SWC contengono i componenti Flash riutilizzabili. Ogni file SWC contiene un clip filmato compilato, il codice ActionScript e tutte le altre risorse richieste dal componente.
- I file ASC sono usati per archiviare il codice ActionScript che verrà eseguito su un computer nel quale è in esecuzione Flash Media Server; questi file offrono la possibilità di implementare la logica server-side che funziona assieme ad ActionScript nei file SWF.
- I file JSFL sono file JavaScript che consentono di aggiungere nuove funzionalità allo strumento di creazione Flash.
- I file FLP sono i file di progetto di Flash. È possibile utilizzare i progetti Flash per gestire più file di documento in uno stesso progetto. I progetti Flash consentono di raggruppare più file correlati per creare applicazioni complesse.

Per esercitazioni video sull'utilizzo di file in Flash, vedere quanto segue:

- www.adobe.com/go/vid0117_it
- www.adobe.com/go/vid0118_it

Consultare anche

“La linea temporale” a pagina 31

Creazione o apertura di un documento e impostazione delle proprietà

Mentre si lavora in Flash, è possibile creare un nuovo documento o aprire un documento salvato in precedenza, e inoltre aprire una nuova finestra. Le proprietà possono essere impostate per i documenti nuovi come per quelli esistenti.

Per un'esercitazione sulla creazione del primo file Flash, vedere Creazione del primo file nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Per le esercitazioni video, vedere:

- Working with Flash files: www.adobe.com/go/vid0117_it

Consultare anche

“Impostazione delle preferenze in Flash” a pagina 25

“Pubblicazione di contenuto Flash” a pagina 397

Creazione di un nuovo documento

1 Selezionare File > Nuovo.

2 Nella scheda Generali, selezionare Documento Flash.

Creazione di un nuovo documento dello stesso tipo dell'ultimo documento creato (solo per Windows)

❖ Fare clic sul pulsante Nuovo file nella barra degli strumenti principale.

Creazione di un nuovo documento da un modello

1 Selezionare File > Nuovo.

2 Fare clic sulla scheda Modelli.

3 Selezionare una categoria nell'elenco Categoria e un documento nell'elenco Elementi della categoria, quindi fare clic su OK. È possibile scegliere tra i modelli standard forniti con Flash o selezionare un modello che è stato precedentemente salvato.

Apertura di un documento esistente

1 Selezionare File > Apri.

2 Nella finestra di dialogo Apri, individuare il file oppure immettere il percorso del file nella casella Vai a.

3 Fare clic su Apri.

Apertura di una nuova finestra nel documento corrente

❖ Selezionare Finestra > Duplica finestra.

Impostazione delle proprietà per un documento nuovo o esistente

1 Con il documento aperto, selezionare Elabora > Documento.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà documento.

2 Per incorporare metadati nei file SWF, immettere un titolo descrittivo e una descrizione nelle caselle Titolo e Descrizione.

L'incorporamento dei metadati consente di incrementare la possibilità da parte dei motori di ricerca basati su Web di restituire risultati significativi relativamente al contenuto Flash. Le descrizioni possono contenere informazioni sull'autore e i diritti d'autore e una breve spiegazione del contenuto dei e relativi scopi. I metadati di ricerca si basano sulle specifiche RDF (Resource Description Framework) e XMP (Extensible Metadata Platform) e sono archiviati in Flash in formato compatibile con W3C.

Il titolo e la descrizione immessi devono essere un titolo e una descrizione in formato leggibile dall'uomo. Questi campi non sono destinati a parole chiave per fornire maggiori risultati di ricerca. Sono invece disponibili per motori di ricerca che indicizzano file SWF e visualizzano il contenuto dei campi del titolo e della descrizione nei loro risultati di ricerca. I metadati di ricerca possono essere esportati in qualsiasi versione di Flash. Essendo stato introdotto per la prima volta in Flash 8, Flash Player ignora i tag che non comprende; di conseguenza Flash 8 li esporta in tutte le versioni.

Nota: *Flash permette di fare in modo che le impostazioni specificate nella finestra di dialogo Proprietà documento diventino le impostazioni predefinite di tutti i documenti Flash che vengono creati. Uniche eccezioni sono i valori Titolo e Descrizione, che devono essere specificati per ogni documento Flash creato.*

3 In Frequenza fotogrammi, immettere il numero di fotogrammi dell'animazione da visualizzare al secondo.

Per la maggior parte delle animazioni visualizzate su computer, in special modo per quelle riprodotte da un sito Web, sono sufficienti da 8 a 12 f/s (fotogrammi al secondo); la frequenza predefinita è 12 f/s.

4 In Dimensioni, impostare le dimensioni dello stage:

- Per specificare le dimensioni dello stage in pixel, immettere i valori nelle caselle Larghezza e Altezza. Le dimensioni minime sono 1 pixel x 1 pixel, quelle massime 2880 pixel x 2880 pixel.
- Per impostare le dimensioni dello stage in modo che lo spazio attorno al contenuto sia uguale su tutti i lati, fare clic sul pulsante Contenuto a destra dell'opzione Corrispondenza. Per ridurre al minimo le dimensioni di un documento, allineare tutti gli elementi nell'angolo superiore sinistro dello stage, quindi fare clic su Contenuto.
- Per impostare le dimensioni dello stage in base all'area di stampa massima disponibile, fare clic su Stampante. Questa area è determinata dal formato carta da cui deve essere sottratto il valore del margine corrente impostato nell'area Margini della finestra di dialogo Impostazione pagina (Windows) o Margini di stampa (Macintosh).
- Per impostare le dimensioni predefinite dello stage (550 x 400 pixel), fare clic su Impostazione predefinita.

5 Per impostare il colore di sfondo del documento, fare clic sul triangolo nel controllo Colore sfondo e selezionare un colore dalla tavolozza.

6 Per specificare l'unità di misura dei righelli che è possibile visualizzare lungo la parte superiore e laterale della finestra dell'applicazione, selezionare un'opzione dal menu a comparsa in alto a destra. Questa impostazione definisce anche le unità usate nel pannello Informazioni.

7 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per utilizzare le nuove impostazioni come proprietà predefinite solo per il documento corrente, fare clic su OK.
- Per utilizzare le nuove impostazioni come proprietà predefinite per tutti i nuovi documenti, fare clic su Impostazione predefinita.

Modifica delle proprietà del documento mediante la finestra di ispezione Proprietà

1 Deselezionare tutti gli elementi, quindi selezionare lo strumento Selezione.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), fare clic sul pulsante Dimensioni per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà documento.

3 Per selezionare un colore di sfondo, fare clic sul triangolo nel controllo Colore sfondo e selezionare un colore dalla tavolozza.

4 In Frequenza fotogrammi, immettere il numero di fotogrammi dell'animazione da visualizzare al secondo.

5 In Pubblica, fare clic sul pulsante Impostazioni per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione con la scheda Flash selezionata. Per ulteriori informazioni, vedere "Pubblicazione dei documenti Flash" a pagina 397.

6 Se si sta sviluppando contenuto per dispositivi mobili quali i telefoni cellulari, fare clic sul pulsante Impostazioni per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni dispositivo, che consente di scegliere i dispositivi da utilizzare e fornisce informazioni sul supporto di ActionScript per ciascun dispositivo selezionato.

Nota: *il pulsante Impostazioni dispositivo può essere utilizzato soltanto se le impostazioni di pubblicazione sono impostate su una versione supportata di Flash Lite.*

Visualizzazione di un documento quando sono aperti più documenti

Quando si aprono più documenti, le schede nella parte superiore della finestra del documento identificano i documenti aperti e permettono di spostarsi con facilità da uno all'altro. Le schede sono visualizzate solo quando i documenti sono ingranditi al massimo nella finestra del documento.

❖ Fare clic sulla scheda del documento che si desidera visualizzare.

Per impostazione predefinita, le schede sono visualizzate nell'ordine di creazione dei documenti. Non è possibile trascinare le schede del documento per modificarne l'ordine.

Salvataggio di documenti Flash

Un documento Flash di tipo FLA può essere salvato utilizzando il nome e il percorso correnti oppure specificando un nome o un percorso diversi.

Se un documento contiene modifiche che non sono state salvate, un asterisco (*) viene visualizzato dopo il nome del documento nella barra del titolo del documento, nella barra del titolo dell'applicazione e nella scheda del documento. Una volta che il documento è stato salvato, l'asterisco viene rimosso.

Salvataggio di un documento Flash

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per sovrascrivere la versione corrente sul disco, selezionare File > Salva.
- Per salvare il documento in una nuova posizione e/o con un nuovo nome, oppure per comprimere il documento, selezionare File > Salva con nome.

2 Se è stato selezionato Salva con nome o se il documento non è mai stato salvato prima, immettere il nome e il percorso del file.

3 Fare clic su Salva.

Ripristino dell'ultima versione salvata di un documento

❖ Selezionare File >Ripristina.

Salvataggio di un documento come modello

1 Selezionare File > Salva come modello.

2 Nella finestra di dialogo Salva come modello, immettere un nome per il modello nella casella Nome.

3 Selezionare una categoria dal menu a comparsa Categoria o immettere un nome per creare una nuova categoria.

4 Immettere una descrizione del modello nella casella Descrizione (fino a 255 caratteri), quindi fare clic su Salva.

La descrizione viene visualizzata quando il modello viene selezionato nella finestra di dialogo Nuovo documento.

Salvataggio di un documento in formato Flash 8

1 Selezionare File > Salva con nome.

2 Immettere il nome e la posizione del file.

3 Selezionare Documento Flash 8 nel menu a comparsa Formato, quindi fare clic su Salva.

Importante: *se un messaggio di avvertimento indica che il contenuto verrà eliminato se si salva in formato Flash 8, fare clic su Salva come Flash 8 per continuare. Questo potrebbe verificarsi se il documento contiene funzioni disponibili solo in Flash 9, ad esempio i comportamenti o gli effetti grafici. Flash non mantiene queste funzioni se il documento viene salvato in formato Flash 8.*

Salvataggio di documenti al momento della chiusura di Flash

1 Selezionare File > Esci (Windows) oppure Flash > Esci da Flash (Macintosh).

2 Se vi sono documenti aperti contenenti modifiche che non sono state salvate, Flashchiede se si desidera salvare le modifiche o scartarle.

- Fare clic su Sì per salvare le modifiche e chiudere il documento.
- Fare clic su No per chiudere il documento senza salvare le modifiche.

Operazioni con altre applicazioni Adobe

Flash è stato progettato per funzionare in combinazione con altre applicazioni Adobe, in modo da consentire una vasta gamma di flussi di lavoro. È possibile importare file di Illustrator e Photoshop direttamente in Flash. È inoltre possibile creare video da Flash e modificarlo in Premier Pro o After Effects o importare video da una di queste applicazioni in Flash. Quando si pubblica un contenuto Flash, è possibile utilizzare Dreamweaver per incorporare il contento nella pagine Web e lanciare Flash direttamente da Dreamweaver per modificare il contenuto.

Consultare anche

"Lavorare con Illustrator e Flash" a pagina 126

"Uso di Photoshop e Flash" a pagina 138

"Uso di Premier Pro e After Effects" a pagina 300

"Modifica di un file SWF da Dreamweaver in Flash" a pagina 398

Creazione e visualizzazione in anteprima di contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central

Accesso ai componenti Adobe da Adobe Device Central

1 Avviate Device Central.

2 Selezionate File > Nuovo documento in > Flash, Illustrator o Photoshop.

In Device Central, il pannello Nuovo documento viene visualizzato con le opzioni corrette per la creazione di un nuovo documento per dispositivo portatile nell'applicazione selezionata.

3 Apportate le modifiche necessarie, ad esempio selezionando una nuova versione del Player (Player), di ActionScript o un nuovo tipo di contenuto.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'opzione Dimensioni personalizzate per tutti i dispositivi selezionati (Custom Size for All Selected Devices) e aggiungete un'altezza e una larghezza (in pixel).
- Selezionate uno o più dispositivi dall'elenco Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

5 Se avete selezionato più documenti, la dimensione viene selezionata automaticamente. Se desiderate selezionare un'altra dimensione, fate clic su un dispositivo o un gruppo di dispositivi diverso.

6 Fate clic su Crea.

Viene aperta l'applicazione selezionata con un nuovo documento per dispositivo portatile pronto per essere modificato.

Come creare il contenuto mobile con Adobe Device Central e Flash CS3

1 Avviare Flash.

2 Nella schermata principale di Flash, selezionate Crea nuovo > Documento Flash (portatile) (Flash File (Mobile)).

Flash apre Device Central e visualizza la scheda Nuovo documento.

3 In Device Central, selezionate una versione del Player (Player) e una versione di ActionScript.

L'elenco Dispositivi disponibili a sinistra viene aggiornato. I dispositivi che non supportano le versioni del Player (Player) e di ActionScript selezionate vengono omessi.

4 Selezionate un tipo di contenuto.

L'elenco Dispositivi disponibili a sinistra viene aggiornato e mostra i dispositivi che supportano il tipo di contenuto selezionato (nonché le versioni del Player (Player) e di ActionScript).

5 Nell'elenco Dispositivi disponibili, selezionate uno o più dispositivi di destinazione (o selezionate un gruppo o un singolo dispositivo nell'elenco Gruppi di dispositivi).

Device Central elenca le dimensioni di documento proposte in base al dispositivo o ai dispositivi selezionati (nel caso i dispositivi abbiano dimensioni del display diverse). In base all'aspetto grafico o al contenuto che state sviluppando, potete creare un documento distinto per dispositivo portatile per ciascuna dimensione del display oppure potete provare a individuare una dimensione adatta a tutti i dispositivi. Se scegliete la seconda soluzione, è consigliabile utilizzare la dimensione di documento suggerita più piccola o più grande come denominatore comune. Potete inoltre specificare una dimensione personalizzata nella parte bassa della scheda.

6 Fate clic su Crea.

Flash viene aperto e crea un documento con le preimpostazioni di pubblicazione derivanti da Device Central, tra cui la dimensione appropriata del dispositivo (o del gruppo di dispositivi) specificata.

7 Aggiungete il contenuto al nuovo documento Flash.

8 Per controllare il documento, selezionate Controllo > Prova filmato.

Il nuovo documento viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central. Se al passaggio 5 è stato selezionato uno o più dispositivi nell'elenco Dispositivi disponibili, viene creato un nuovo gruppo di dispositivi (denominato in base al file FLA) che viene elencato nel pannello Gruppi di dispositivi. Il dispositivo visualizzato nella scheda Emulatore viene elencato nel pannello Gruppi di dispositivi con un'icona speciale . Per eseguire il test del nuovo documento Flash su un altro dispositivo, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

Per le esercitazioni sull'utilizzo di Flash e Device Central, visitate i siti Web http://www.adobe.com/go/vid0186_it e http://www.adobe.com/go/vid0206_it.

Creazione di contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central e Photoshop

1 Avviate Photoshop.

2 Scegliete File > Nuovo.

3 Fate clic su Device Central per chiudere la finestra di dialogo in Photoshop e aprire Device Central.

4 Selezionate un tipo di contenuto.

L'elenco Dispositivi disponibili a sinistra viene aggiornato e visualizza i dispositivi che supportano il tipo di contenuto selezionato.

5 Nell'elenco Dispositivi disponibili, selezionate uno o più dispositivi di destinazione (o selezionate un gruppo o un singolo dispositivo nell'elenco Gruppi di dispositivi).

Device Central elenca le dimensioni di documento proposte in base al dispositivo o ai dispositivi selezionati (nel caso i dispositivi abbiano dimensioni del display diverse). In base all'aspetto grafico o al contenuto che state sviluppando, potete creare un documento distinto per dispositivo portatile per ciascuna dimensione del display oppure potete provare a individuare una dimensione adatta a tutti i dispositivi. Se scegliete la seconda soluzione, è consigliabile utilizzare la dimensione di documento suggerita più piccola o più grande come denominatore comune. Potete inoltre specificare una dimensione personalizzata nella parte bassa della scheda.

6 Fate clic su Crea.

In Photoshop viene aperto un file PSD vuoto delle dimensioni specificate. Per impostazione predefinita, per il nuovo file vengono impostati i seguenti parametri:

- Modalità colore: RGB/8bit
- Risoluzione: 72 ppi
- Profilo colore: SRGB IEC61966-2.1

7 Inserite il contenuto nel file PSD vuoto in Photoshop.

8 Al termine, selezionate File > Salva per Web e dispositivi.

9 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, selezionate il formato desiderato e modificate le altre impostazioni di esportazione in base alle esigenze.

10 Fate clic su Device Central.

Nella scheda Emulatore di Device Central viene visualizzato un file temporaneo con le impostazioni di esportazione specificate. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

11 Se dopo aver eseguito l'anteprima del file in Device Central dovete apportate delle modifiche, tornate in Photoshop.

12 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Photoshop, apportate le modifiche, ad esempio selezionando un formato o una qualità di esportazione diversi.

13 Per eseguire nuovamente il test del file con le nuove impostazioni di esportazione, fate clic sul pulsante Device Central.

14 Se siete soddisfatti del risultato, fate clic su Salva nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Photoshop.

Nota: *per aprire semplicemente Device Central da Photoshop (invece di creare un file e di sottoporlo a test), scegliete File > Device Central.*

Per un'esercitazione sulla creazione di contenuto utilizzando Photoshop e Device Central, visitate il sito Web http://www.adobe.com/go/vid0185_it.

Creazione di contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central e Illustrator

1 Avviate Illustrator.

2 Scegliete File > Nuovo.

3 In Nuovo profilo documento (New Document Profile), selezionate Portatili e dispositivi (Mobile and Devices).

4 Fate clic su Device Central per chiudere la finestra di dialogo in Illustrator e aprire Device Central.

5 Selezionate un tipo di contenuto.

L'elenco Dispositivi disponibili a sinistra viene aggiornato e visualizza i dispositivi che supportano il tipo di contenuto selezionato.

6 In Device Central, selezionate un dispositivo, più dispositivi o un gruppo di dispositivi.

In base al dispositivo o ai dispositivi selezionati e al tipo di contenuto, Device Central suggerisce una o più dimensioni della tavola da disegno da creare. Per creare un documento per volta, selezionate una dimensione di documento suggerita (oppure selezionate l'opzione Dimensioni personalizzate per tutti i dispositivi selezionati (Custom Size for All Selected Devices) e immettete i valori personalizzati di larghezza e altezza).

7 Fate clic su Crea.

In Illustrator viene aperto un file AI vuoto delle dimensioni specificate. Per impostazione predefinita, per il nuovo file vengono impostati i seguenti parametri:

- Modalità colore: RGB
- Risoluzione raster (Raster Resolution): 72 ppi

8 Inserite il contenuto nel file AI vuoto in Illustrator.

9 Al termine, scegliete File > Salva per Web e dispositivi.

10 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, selezionate il formato desiderato e modificate le altre impostazioni di esportazione in base alle esigenze.

11 Fate clic su Device Central.

Nella scheda Emulatore di Device Central viene visualizzato un file temporaneo con le impostazioni di esportazione specificate. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

12 Se dopo aver eseguito l'anteprima del file in Device Central dovete apportate delle modifiche, tornate in Illustrator.

13 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Illustrator, apportate le modifiche, ad esempio selezionando un formato o una qualità di esportazione diversi.

14 Per eseguire nuovamente il test del file con le nuove impostazioni di esportazione, fate clic sul pulsante Device Central.

15 Se siete soddisfatti del risultato, fate clic su Salva nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Illustrator.

Nota: *Per aprire semplicemente Device Central da Illustrator (invece di creare un file e di sottoporlo a test), selezionate File > Device Central.*

Per un'esercitazione sulla creazione di contenuto utilizzando Illustrator e Device Central, visitate il sito Web http://www.adobe.com/go/vid0207_it.

Eseguire l'anteprima di un filmato su un dispositivo portatile virtuale mediante Adobe Premiere Pro

Mediante Adobe Device Central, potete eseguire l'anteprima di filmati formattati per dispositivi portatili eseguendo emulazioni di tali dispositivi. Questa opzione è disponibile per la maggior parte dei formati H.264 elencati in Adobe Media Encoder.

1 Su computer Windows, assicurarsi che QuickTime sia installato.

2 Avviate Adobe Premiere Pro.

3 Aprite il file per visualizzarlo in anteprima.

4 Selezionate il file nell'area di progetto o in Timeline (Timeline).

5 Scegliete File > Esporta > Adobe Media Encoder.

6 Nell'area Export Settings (Impostazioni di esportazione) della relativa finestra, selezionate H.264 dal menu a discesa Format (Formato).

7 Selezionate un predefinito del portatile (ad es. 3GPP).

Per impostazione predefinita, l'opzione Apri in Device Central deve essere selezionata.

8 Fate clic su OK.

9 Salvate il file con nome.

Viene eseguito il rendering del file.

10 Un file temporaneo viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

Eseguire l'anteprima di un filmato su un dispositivo portatile mediante After Effects

Mediante Adobe Device Central, potete eseguire l'anteprima di filmati formattati per dispositivi portatili eseguendo emulazioni di tali dispositivi. Questa opzione è disponibile per la maggior parte dei formati H.264 elencati in Adobe Media Encoder.

1 Avviate After Effects.

2 Nel pannello Progetto, selezionate la composizione di cui eseguire l'anteprima.

3 Scegliete Composizione > Aggiungi a coda di rendering.

4 Nel pannello Coda di rendering, fate clic sul testo sottolineato a destra di Modulo di output oppure selezionate Personalizzato dal menu Modulo di output.

5 Nella finestra di dialogo Impostazioni moduli di output (Output Modules Settings), scegliete H.264 dal menu Formato.

6 Nella sezione Impostazioni di esportazione della finestra di dialogo H.264, selezionate Apri in Device Central.

7 Modificate le altre impostazioni in base alle esigenze e fate clic su OK.

8 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni modulo di output (Output Module Settings).

9 Nel pannello Coda di rendering, fate clic su Rendering.

Il rendering potrebbe richiedere alcuni minuti, in base alla dimensione del file. Al termine del rendering, viene visualizzato un file temporaneo nella scheda Emulatore di Adobe Device Central. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

Anteprima del contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central e Dreamweaver

Per creare l'anteprima delle pagine in Dreamweaver su vari dispositivi portatili, utilizzate Device Central con la funzione integrata Small-Screen Rendering di Opera (Opera's Small-Screen Rendering). I vari dispositivi hanno browser diversi installati ma l'anteprima può fornire un'idea di come verrà visualizzato il contenuto e del relativo comportamento sul dispositivo selezionato.

1 Avviare Dreamweaver.

2 Aprite un file.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate File > Anteprima nel browser > Device Central.
- Nella barra degli strumenti della finestra del documento, tenete premuto il pulsante Anteprima/debug nel browser (Preview/Debug In browser) e selezionate Anteprima in Device Central.

Il file viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

Accesso a Adobe Device Central da Adobe Bridge

Per accedere a Device Central da Adobe Bridge, selezionate un singolo file. I formati supportati sono: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL e WEBLOC.

1 Avviate Adobe Bridge.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un file e fate clic su File > Test in Device Central.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse su un file e selezionate Test in Device Central.

Il file viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

Nota: *per sfogliare i profili o per creare documenti per dispositivi portatili, selezionate Strumenti > Device Central. Device Central viene aperto con la scheda Profili dispositivi visualizzata.*

Per un'esercitazione sull'utilizzo di Adobe Bridge e Device Central, visitate il sito Web http://www.adobe.com/go/vid0208_it.

Operazioni con i progetti

Informazioni sui progetti

È possibile utilizzare i progetti Flash (file FLP) per gestire più file di documento in uno stesso progetto. I progetti Flash consentono di raggruppare più file correlati per creare applicazioni complesse.

Inoltre, con i progetti è possibile avvalersi delle funzioni di controllo versione per accertarsi che durante la modifica vengano utilizzati i file corretti, in modo da prevenire eventuali sovrascritture accidentali.

Di seguito vengono descritte le caratteristiche dei progetti Flash:

- Un progetto Flash può contenere file di Flash o di qualsiasi altro tipo, inclusi i file FLA e SWF delle versioni precedenti.
- A un progetto Flash è possibile aggiungere un file esistente. Tuttavia, ogni file può essere aggiunto a un determinato progetto Flash soltanto una volta. È possibile organizzare i file in cartelle nidificate.
- Un progetto Flash è un file XML con estensione .flp, ad esempio mioProgetto.flp. Il file XML fa riferimento a tutti i file di documento contenuti nel progetto Flash.
- Un progetto Flash può contenere un altro progetto Flash (file FLP).
- Le modifiche apportate a un progetto vengono riportate immediatamente nel file FLP, pertanto il file è sempre aggiornato e non occorre salvarlo.

- È possibile creare un progetto Flash nell'ambiente di creazione Flash, oppure creare il file XML per un progetto Flash in un'applicazione esterna.
- I progetti Flash utilizzano la codifica di testo UTF-8. Pertanto, tutti i nomi di file e di cartella in un progetto Flash devono essere compatibili con UTF-8.

Creazione e gestione di progetti

Il pannello Progetto (Finestra > Progetto) consente di creare e gestire i progetti. Il pannello visualizza il contenuto di un progetto Flash in una struttura ad albero che può essere espansa o compressa a seconda delle esigenze. Il nome del progetto è riportato nella barra del titolo.

Se un file del progetto risulta mancante, ovvero non si trova nella posizione specificata, accanto al nome file viene visualizzata l'icona File mancante. In tal caso, è possibile avviare una ricerca del file oppure eliminarlo dal progetto.

Quando si pubblica un progetto, ogni file FLA in esso contenuto viene pubblicato secondo il profilo specificato per il file.

È possibile aprire solamente un progetto alla volta. Se, mentre è aperto un progetto, si apre o si crea un altro progetto, Flash salva e chiude automaticamente il primo file.

Consultare anche

"Uso dei profili di pubblicazione" a pagina 413

Visualizzazione del menu a comparsa Progetto

❖ Quando un progetto è aperto, fare clic sul pulsante Progetto nell'angolo superiore sinistro del pannello Progetto.

Creazione di un nuovo progetto

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare File > Nuovo. Nella scheda Generali, selezionare Progetto Flash.
- Selezionare Nuovo progetto dal menu a comparsa Progetto nel pannello Progetto (visibile solo quando è aperto un progetto).
- Se non è aperto nessun altro progetto, aprire il pannello Progetto, quindi selezionare Crea un nuovo progetto nella finestra del pannello.
- Se non è aperto nessun progetto, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) nella finestra del documento di un documento Flash o di un file ActionScript salvato, quindi selezionare Aggiungi al nuovo progetto dal menu di scelta rapida.

2 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, immettere un nome per il progetto, quindi fare clic su Salva.

Apertura di un progetto esistente

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Apri progetto dal menu a comparsa Progetto nel pannello Progetto. Accedere al progetto e fare clic su Apri.
- Fare doppio clic sul nome del file.
- Se non è aperto nessun altro progetto, aprire il pannello Progetto, quindi selezionare Apri un progetto esistente nella finestra del pannello. Accedere al progetto e fare clic su Apri.
- Selezionare File > Apri. Accedere al progetto e fare clic su Apri.

Aggiunta di un file a un progetto

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Aggiungi file (+) nell'angolo inferiore destro del pannello Progetto. Selezionare uno o più file, quindi fare clic su Aggiungi.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) nella finestra Documento di un file FLA o AS aperto, quindi selezionare Aggiungi al progetto dal menu di scelta rapida.

Nota: *per poterlo aggiungere a un progetto, è necessario che un file sia stato salvato. È possibile aggiungere un file a un determinato progetto soltanto una volta. Se si tenta di aggiungere un file allo stesso progetto più di una volta, viene visualizzato un messaggio di errore.*

Creazione di una cartella

1 Fare clic sul pulsante Cartella nell'angolo inferiore destro del pannello Progetto.

2 Immettere un nome per la cartella e fare clic su OK.

Nota: *assegnare nomi univoci alle cartelle di uno stesso livello nello stesso ramo della struttura ad albero del progetto. In presenza di un conflitto tra nomi di cartella, viene visualizzato un messaggio di errore.*

Spostamento di un file o di una cartella

❖ Trascinare il file o la cartella in una posizione diversa nella struttura ad albero del progetto. Quando si sposta una cartella, ne viene spostato anche tutto il contenuto.

Nota: *se si sposta una cartella in una posizione in cui esiste un'altra cartella con lo stesso nome, Flash unisce il contenuto delle due cartelle nella nuova posizione.*

Eliminazione di un file o di una cartella

1 Selezionare l'elemento nel pannello Progetto.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Rimuovi nell'angolo inferiore destro del pannello Progetto.
- Premere il tasto Canc.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul file o sulla cartella, quindi selezionare Elimina dal menu di scelta rapida.

Apertura di un file dal pannello Progetto in Flash

❖ Fare doppio clic sul nome del file nel pannello Progetto.

Se è di tipo nativo, e quindi supportato dallo strumento di creazione di codice di Flash, il file viene aperto in Flash. Se è di tipo non nativo, il file viene aperto nell'applicazione utilizzata per crearlo.

Prova di un progetto

1 Fare clic su Prova progetto nel pannello Progetto.

2 Se il progetto non contiene nessun file FLA, HTML o HTM, viene visualizzato un messaggio di errore. Fare clic su OK, quindi aggiungere un file del tipo adatto.

3 Se non è stato specificato nessun file FLA, HTML o HTM come documento predefinito, viene visualizzato un messaggio di errore. Fare clic su OK. Nella finestra di dialogo Seleziona documento predefinito, selezionare un documento e fare clic su OK.

Quando è impostato un documento predefinito, la funzione Prova progetto pubblica tutti i file FLA nel documento. Se il documento predefinito è un file FLA, viene eseguito il comando Prova filmato. Se è un file HTML, viene aperto un browser.

Definizione di un profilo di pubblicazione per un file FLA in un progetto

1 Selezionare la composizione nel pannello Progetto ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Impostazioni dal menu a comparsa Progetto.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Impostazioni dal menu di scelta rapida.

2 Nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, selezionare il file FLA nella struttura ad albero.

3 Selezionare un profilo di pubblicazione dal menu Profilo.

Pubblicazione di un progetto

❖ Selezionare Pubblica progetto dal menu a comparsa Progetto.

Nota: *Flash utilizza i profili predefiniti per pubblicare i file FLA nel progetto, a meno che non vengano selezionati profili diversi.*

Salvataggio di file in un progetto durante la prova o la pubblicazione

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic su Generali nell'elenco Categoria.

2 Nelle preferenze Progetto, fare clic su Salva file quando si prova o si pubblica il progetto.

Quando è selezionata questa opzione, Flash salva tutti i file aperti nel progetto corrente prima di eseguire l'operazione Prova progetto o Pubblica progetto.

Chiusura di un progetto

❖ Selezionare Chiudi progetto dal menu a comparsa Progetto.

Impostazione delle preferenze per la chiusura di tutti i file quando si chiude un progetto

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic su Generali nell'elenco Categoria.

2 Nelle preferenze Progetto, selezionare o deselezionare Chiudi i file con il progetto. Quando questa opzione è selezionata (impostazione predefinita), Flash chiude tutti i file di un progetto quando quest'ultimo viene chiuso.

Ridenominazione di un progetto o una cartella

1 Selezionare il nome del progetto o della cartella nel pannello Progetto, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Rinomina dal menu a comparsa Progetto.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un elemento, quindi selezionare Rinomina dal menu di scelta rapida.

2 Immettere un nuovo nome e fare clic su OK.

Nota: *per impostazione predefinita, al progetto viene assegnato lo stesso nome del primo file che vi è stato aggiunto. Per rinominare un progetto, è necessario utilizzare la voce di menu Rinomina. La ridenominazione del file FLP non cambia il nome di un progetto.*

Ricerca di un file mancante in un progetto

Un file che fa parte di un progetto può risultare mancante se viene spostato dalla posizione originale che occupava rispetto ad altri file del progetto.

1 Selezionare il nome del file (indicato da un'icona File mancante) nel pannello Progetto.

2 Selezionare Trova file mancante dal menu a comparsa Progetto oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionare Trova file mancante dal menu di scelta rapida.

3 Accedere al file e fare clic su OK.

Uso del controllo delle versioni con i progetti

La funzione Controllo versione garantisce che ogni autore che lavora su un file di progetto utilizzi sempre la versione più recente del file e che pertanto più autori non possano sovrascrivere l'uno il lavoro dell'altro.

Per utilizzare le funzioni di controllo versione, è necessario definire un sito per il progetto. È possibile specificare una connessione FTP, locale, di rete oppure plug-in personalizzati per i sistemi di controllo delle versioni.

In Windows, è possibile utilizzare i progetti Flash con SourceSafe.

Definizione di un sito per il controllo delle versioni

1 Creare un nuovo progetto e aggiungervi i file.

2 Selezionare File > Modifica siti.

3 Nella finestra di dialogo Modifica siti, fare clic su Nuovo.

4 Nella finestra di dialogo Definizione del sito, immettere il nome del sito, il percorso della cartella principale locale, nonché l'indirizzo e-mail e il nome dell'utente.

5 Per specificare una connessione FTP, locale o di rete, selezionare Locale/rete oppure FTP dal menu Connessione. Immettere le informazioni relative al percorso Locale/rete oppure i dati della connessione FTP e saltare il passaggio seguente.

6 (Solo per Windows) Per specificare un database di Visual SourceSafe, selezionare Database SourceSafe dal menu Connessione.

a Nella casella Percorso database, fare clic su Sfoglia per cercare il database richiesto, oppure inserire il percorso completo. Il file selezionato diventa il file srcsafe.ini utilizzato per inizializzare SourceSafe.

b Nella casella Progetto, inserire il progetto del database Visual SourceSafe che si desidera utilizzare come directory principale del sito remoto.

c Nelle caselle Nome utente e Password, inserire il nome utente e la password di login per il database selezionato. Se non si conoscono il nome utente e la password, rivolgersi all'amministratore di sistema o al webmaster.

d Fare clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Definizione del sito.

Nota: *è necessario disporre della versione 6 del client Microsoft Visual SourceSafe.*

7 Nel pannello Progetto (Finestra > Progetto), selezionare Impostazioni dal menu a comparsa o di scelta rapida Progetto.

8 Nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, selezionare il sito dall'apposito menu nella sezione Controllo versione. Fare clic su OK.

9 Nel menu a comparsa Progetto, selezionare Deposita. Flash inserisce nel sito tutti i file nel progetto corrente.

Modifica di un file a cui è applicato il controllo delle versioni

1 Aprire il progetto che contiene il file.

2 Selezionare il file dalla struttura ad albero nel pannello Progetto, quindi selezionare Ritira dal menu di scelta rapida Progetto.

L'icona accanto al nome file indica che il file è stato ritirato.

3 Per depositare nuovamente il file, selezionarlo nel pannello Progetto, quindi selezionare Deposita dal menu di scelta rapida del progetto.

L'icona accanto al nome file indica che il file è stato depositato.

Apertura di un file da un sito che utilizza il controllo delle versioni

1 Selezionare File > Apri dal sito.

2 Nella finestra di dialogo Apri dal sito, selezionare il sito dall'apposito menu.

3 Selezionare il file nel sito.

4 Se il file è presente sul sistema locale, viene visualizzato un messaggio che indica se è stato ritirato e, in tal caso, richiede se si desidera sovrascriverlo. Fare clic su Sì per sovrascrivere la versione locale con la versione presente sul sito remoto.

Risoluzione dei problemi di impostazione della cartella remota per i progetti Flash

Un server Web può essere configurato in molti modi. L'elenco che segue contiene informazioni utili per risolvere alcuni dei problemi più ricorrenti che possono verificarsi durante l'impostazione di una cartella remota per il controllo delle versioni:

- L'implementazione FTP di Flash può non funzionare correttamente con alcuni server proxy, firewall multilivello e altre forme di accesso indiretto al server. Se si verificano dei problemi con l'accesso FTP, rivolgersi all'amministratore del sistema locale.
- In alcune applicazioni, è invece possibile connettersi a qualunque directory remota e quindi navigare nel file system remoto per individuare la directory desiderata. Tuttavia, per l'implementazione dell'FTP di Flash occorre connettersi alla cartella principale del sistema remoto. Assicurarsi di indicare la cartella principale del sistema remoto come directory host.

- Se si verificano dei problemi nella connessione ed è stata specificata una directory host usando una barra singola (/), potrebbe essere necessario specificare un percorso relativo dalla directory a cui ci si connette alla cartella principale remota. Ad esempio, se la cartella principale remota è una directory di livello superiore, è necessario specificare ../../ per la directory host.
- I nomi di file e di cartelle che contengono spazi e caratteri speciali causano spesso dei problemi quando vengono trasferiti su un sito remoto. Se possibile, utilizzare i caratteri di sottolineatura al posto degli spazi ed evitare i caratteri speciali, specialmente i due punti, le barre, i punti e gli apostrofi.
- Se i problemi si ripresentano, tentare di eseguire il caricamento con un programma FTP esterno per verificare se il problema è specificamente legato all'uso dell'FTP in Flash.

Aggiunta di elementi multimediali alla libreria

Gestione delle risorse multimediali mediante la libreria del documento Flash

Nella libreria di un documento Flash vengono archiviate le risorse multimediali create nell'ambiente di creazione di Flash o importate per l'utilizzo all'interno del documento. È possibile creare testo o immagini vettoriali direttamente in Flash; importare immagini vettoriali, bitmap, video e audio e creare simboli. Un *simbolo* può essere costituito da un'immagine, un pulsante, un clip filmato o un testo che viene creato una sola volta e può essere riutilizzato più volte. È anche possibile utilizzare ActionScript per aggiungere contenuti multimediali a un documento in modo dinamico.

La libreria contiene anche i componenti aggiunti al documento. I componenti sono visualizzati nella libreria come clip compilati.

Mentre si lavora in Flash, è possibile aprire la libreria di un qualsiasi documento Flash per usarne gli elementi nel documento corrente.

È possibile creare nell'applicazione Flash librerie permanenti disponibili ogni volta che si avvia Flash e Flash include inoltre diverse librerie di esempio contenenti, pulsanti, immagini, clip filmato ed elementi audio.

È possibile esportare gli elementi delle librerie come file SWF in un URL per creare librerie condivise in fase di runtime. Questo consente di collegarsi agli elementi della libreria dai documenti Flash che importano simboli utilizzando la condivisione runtime.

Consultare anche

“Operazioni con il testo” a pagina 246

“Uso di immagini importate” a pagina 124

“Operazioni con l'audio” a pagina 275

“Operazioni con i file video” a pagina 284

“Uso di simboli, istanze ed elementi di libreria” a pagina 196

Operazioni con le librerie

Il pannello Libreria (Finestra > Libreria) visualizza un elenco a scorrimento contenente i nomi di tutti gli elementi della libreria e consente di visualizzare e organizzare tali elementi mentre si lavora. Nel pannello Libreria, l'icona accanto al nome di un elemento indica il tipo di file corrispondente.

Apertura di una libreria in un altro file Flash

1 Dal documento corrente, selezionare File > Importa > Apri libreria esterna.

2 Individuare il file Flash di cui si desidera aprire la libreria, quindi fare clic su Apri.

La libreria del file selezionato si apre nel documento corrente visualizzando il nome del file nella parte superiore del pannello Libreria. Per utilizzare gli elementi provenienti dalla libreria del file selezionato nel documento corrente, trascinare gli elementi desiderati sul pannello Libreria del documento corrente o sullo stage.

Ridimensionamento del pannello Libreria

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare l'angolo inferiore destro del pannello.
- Fare clic sul pulsante di ingrandimento per espandere il pannello Libreria in modo che visualizzi tutte le colonne.
- Fare clic sul pulsante Ridotta per ridurre la larghezza del pannello Libreria.

Modifica della larghezza delle colonne

❖ Posizionare il puntatore fra le intestazioni delle colonne e trascinare per ridimensionare.

Non è possibile cambiare l'ordine delle colonne.

Accesso al menu del pannello Libreria

❖ Fare clic sul pulsante del menu del pannello nella barra del titolo del pannello Libreria.

Operazioni con gli elementi di libreria

Quando si seleziona un elemento nel pannello Libreria, ne viene visualizzata un'anteprima nella parte superiore del pannello stesso. Se l'elemento selezionato è animato oppure è un file audio, è possibile utilizzare il pulsante Riproduci nella finestra di anteprima della libreria o il Controller per ottenere un'anteprima dell'elemento.

Uso di un elemento di libreria nel documento corrente

❖ Trascinare l'elemento dal pannello Libreria nello stage.

L'elemento viene aggiunto al livello corrente.

Conversione di un oggetto sullo stage in un simbolo della libreria

❖ Trascinare l'elemento dallo stage nel pannello Libreria corrente.

Uso di un elemento di libreria del documento corrente in un altro documento

❖ Trascinare l'elemento dal pannello Libreria o dallo stage nel pannello Libreria o nello stage di un altro documento.

Copiatura di elementi di libreria da un altro documento

1. Selezionare il documento che contiene gli elementi della libreria.
2. Selezionare gli elementi della libreria nel pannello Libreria.
3. Scegliere Modifica > Copia.
4. Selezionare il documento in cui copiare gli elementi della libreria.
5. Selezionare il pannello Libreria di quel documento.
6. Selezionare Modifica > Incolla.

Operazioni con le cartelle nel pannello Libreria

È possibile organizzare gli elementi del pannello Libreria utilizzando delle cartelle. Quando si crea un nuovo simbolo, questo viene memorizzato nella cartella selezionata. Se non viene selezionata alcuna cartella, il simbolo viene memorizzato nella directory principale della libreria.

Creazione di una nuova cartella

❖ Fare clic sul pulsante Nuova cartella nella parte inferiore del pannello Libreria.

Apertura o chiusura di una cartella

❖ Fare doppio clic sulla cartella o selezionarla e selezionare Espandi cartella o Comprimi cartella dal menu del pannello Libreria.

Apertura o chiusura di tutte le cartelle

❖ Scegliere Espandi tutte le cartelle o Comprimi tutte le cartelle dal menu del pannello Libreria.

Spostamento di un elemento tra cartelle diverse

❖ Trascinare l'elemento da una cartella a un'altra.

Se nella nuova posizione esiste già un elemento con quel nome, Flash chiede all'utente se desidera sostituirlo con l'elemento che sta spostando.

Ordinamento degli elementi nel pannello Libreria

Le colonne del pannello Libreria indicano il nome e il tipo di un elemento, il numero di volte in cui è stato usato nel file, lo stato di concatenamento, l'identificatore (se l'elemento è associato a una libreria condivisa o è esportato per ActionScript) e la data dell'ultima modifica.

È possibile ordinare gli elementi del pannello Libreria in ordine alfanumerico in base a qualsiasi colonna. Gli elementi vengono ordinati anche all'interno delle cartelle.

❖ Fare clic sull'intestazione della colonna per ordinare in base a quella colonna. Fare clic sul pulsante triangolare sul bordo destro delle intestazioni delle colonne per invertire l'ordinamento.

Modifica di un elemento di libreria

1 Selezionare l'elemento nel pannello Libreria.

2 Selezionare una delle seguenti opzioni dal menu del pannello Libreria:

- Per modificare un elemento in Flash, selezionare Modifica.
- Per modificare un elemento in un'altra applicazione, selezionare Modifica con, quindi selezionare un'applicazione esterna.

Nota: *quando si avvia un editor esterno supportato, in Flash viene aperto il documento originale importato.*

Modifica del nome di un elemento di libreria

Se si cambia il nome di un elemento della libreria relativo a un file importato, il nome del file rimane inalterato.

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sul nome dell'elemento.
- Selezionare l'elemento e selezionare Rinomina nel menu del pannello Libreria.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un elemento, quindi selezionare Rinomina dal menu di scelta rapida.

2 Immettere il nuovo nome nella casella.

Eliminazione di un elemento della libreria

Quando si elimina un elemento dalla libreria vengono eliminate anche tutte le relative istanze o occorrenze presenti nel documento a meno che non si specifichi il contrario.

1 Selezionare l'elemento e fare clic sull'icona del cestino nella parte inferiore del pannello Libreria.

2 Nella finestra di avvertenza visualizzata, selezionare l'opzione Elimina istanze simbolo (impostazione predefinita) per eliminare l'elemento della libreria desiderato e tutte le relative istanze. Deselezionare invece l'opzione per eliminare solo il simbolo, lasciando le istanze sullo stage.

3 Fare clic su Elimina.

Ricerca degli elementi della libreria non in uso

Per organizzare il documento, è possibile cercare gli elementi della libreria inutilizzati ed eliminarli.

Nota: *non è necessario eliminare gli elementi della libreria non in uso per ridurre la dimensione del file del documento Flash, poiché tali elementi non vengono inclusi nel file SWF. Tuttavia, nel file SWF vengono inclusi gli elementi collegati per l'esportazione.*

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Elementi non in uso nel menu del pannello Libreria.
- Ordinare gli elementi della libreria utilizzando la colonna Conteggio usi, che indica se un elemento è in uso.

Consultare anche

"Uso degli elementi di una libreria condivisa" a pagina 206

Aggiornamento dei file importati nella libreria

Se si utilizza un editor esterno per modificare i file importati in Flash, quali bitmap o file audio, è possibile aggiornare i file Flash senza doverli importare nuovamente. È inoltre possibile aggiornare i simboli importati da documenti Flash esterni. L'aggiornamento del file importato comporta la sostituzione del suo contenuto con il contenuto del file esterno.

1 Selezionare il file importato nel pannello Libreria.

2 Selezionare Aggiorna dal menu del pannello Libreria.

Operazioni con le librerie comuni

È possibile utilizzare le librerie comuni di esempio fornite con Flash per aggiungere pulsanti o elementi audio ai documenti. È anche possibile creare librerie comuni personalizzate, da utilizzare con tutti i documenti creati.

Consultare anche

"Cartelle di configurazione installate con Flash" a pagina 395

Uso di un elemento di una libreria comune in un documento

1 Selezionare Finestra > Librerie comuni, quindi selezionare una libreria dal sottomenu.

2 Trascinare un elemento dalla libreria comune nella libreria del documento corrente.

Creazione di una nuova libreria comune per Flash

1 Creare un file Flash con una libreria contenente i simboli che si desidera includere nella libreria comune.

2 Posizionare il file Flash nelle librerie destinate agli utenti sul disco rigido.

- In Windows, il percorso è C:\Documents and Settings*nome utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\Libraries\.
- In Macintosh, il percorso è Disco rigido/Users/*nome utente*/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CS3/*lingua*/Configuration/Libraries/.

Operazioni con le linee temporali

Informazioni su fotogrammi e fotogrammi chiave

Come le pellicole fotografiche, anche i documenti Flash suddividono gli intervalli di tempo in fotogrammi. Nella linea temporale, questi fotogrammi vengono utilizzati per organizzare e controllare il contenuto del documento. I fotogrammi devono essere collocati nella linea temporale nell'ordine con cui si desidera che gli oggetti in essi contenuti vengano visualizzati nel contenuto finito.

Per fotogramma chiave si intende un fotogramma in cui si definisce una variazione delle proprietà di un oggetto nel corso dell'animazione o si include codice ActionScript per controllare alcuni aspetti del documento. Per modificare la sequenza degli eventi in un'animazione, è anche possibile organizzare la disposizione dei fotogrammi chiave nella linea temporale. Flash è in grado di *interpolare*, o riempire automaticamente, i fotogrammi compresi tra i fotogrammi chiave in modo da produrre animazioni fluide. I fotogrammi chiave semplificano la creazione delle animazioni perché consentono di produrre un'animazione senza disegnare ogni singolo fotogramma.

Per il video dell'esercitazione sulla linea temporale, i fotogrammi chiave e le frequenze di fotogrammi, vedere www.adobe.com/go/vid0123_it.

Consultare anche

"Creazione di animazioni" a pagina 216

"La linea temporale" a pagina 31

Gestione di fotogrammi e fotogrammi chiave nella linea temporale

Sui fotogrammi o sui fotogrammi chiave è possibile effettuare le seguenti modifiche:

- Inserire, selezionare, eliminare e spostare fotogrammi o fotogrammi chiave.
- Trascinare fotogrammi e fotogrammi chiave in una nuova posizione sullo stesso livello o su un livello diverso.
- Copiare e incollare fotogrammi e fotogrammi chiave.
- Convertire fotogrammi chiave in fotogrammi.
- Aggiungere un elemento al fotogramma chiave corrente, trascinandolo sullo stage dal pannello Libreria.

Flash offre due metodi per selezionare i fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata sul fotogramma (predefinita) si selezionano singoli fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata sull'estensione, facendo clic su uno qualsiasi dei fotogrammi di una sequenza, si seleziona l'intera sequenza, da un fotogramma chiave al successivo. È possibile specificare la selezione basata sull'estensione nelle preferenze di Flash.

Definizione di una selezione basata sull'estensione

1. Selezionare Modifica > Preferenze.
2. Selezionare la categoria Generali.
3. Nella sezione Linea temporale, selezionare Selezione basata sull'estensione.
4. Fare clic su OK.

Inserimento di fotogrammi nella linea temporale

- Per inserire un nuovo fotogramma, selezionare Inserisci > Fotogramma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, selezionare Inserisci > Fotogramma chiave oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui si desidera posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionare Inserisci fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, selezionare Inserisci > Fotogramma chiave vuoto oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui si desidera posizionare il fotogramma chiave, quindi selezionare Inserisci fotogramma chiave vuoto dal menu di scelta rapida.

Selezione di uno o più fotogrammi nella linea temporale

- Fare clic sul fotogramma per selezionarlo. Se in Preferenze l'opzione Selezione basata sull'estensione è attiva, quando si fa clic su un fotogramma, viene selezionata l'intera sequenza di fotogrammi inclusa tra due fotogrammi.
- Per selezionare più fotogrammi adiacenti, fare clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per selezionare più fotogrammi non adiacenti, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Comando (Macintosh) sui fotogrammi aggiuntivi.

- Per selezionare tutti i fotogrammi nella linea temporale selezionare Modifica > Linea temporale > Seleziona tutti i fotogrammi.

Copiare o incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare il fotogramma o la sequenza e selezionare > Linea temporale > Copia fotogrammi. Selezionare il fotogramma o la sequenza da sostituire e selezionare Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.
- Fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) e trascinare il fotogramma chiave nella posizione in cui si desidera incollarlo.

Eliminazione di un fotogramma o di una sequenza di fotogrammi

❖ Selezionare il fotogramma o la sequenza e selezionare Edit > Linea temporale > Rimuovi fotogramma, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma o la sequenza e selezionare Rimuovi fotogramma dal menu di scelta rapida.

I fotogrammi circostanti rimangono invariati.

Spostamento di un fotogramma o di una sequenza di fotogrammi con il relativo contenuto

❖ Trascinare il fotogramma chiave o la sequenza nella posizione desiderata.

Modifica della lunghezza di una sequenza interpolata

❖ Trascinare il fotogramma chiave iniziale o finale a destra o a sinistra. Per cambiare la lunghezza di una sequenza di animazione fotogramma per fotogramma, vedere “Creazione di animazioni fotogramma per fotogramma” a pagina 218.

Estensione della durata di un'animazione con fotogramma chiave

❖ Premere Alt (Windows) o premere Opzione (Macintosh) e trascinare il fotogramma chiave nel fotogramma finale della sequenza.

Conversione di un fotogramma chiave in fotogramma semplice

❖ Selezionare il fotogramma chiave e selezionare Edit > Linea temporale > Cancella fotogramma chiave, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave e selezionare Cancella fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.

Il contenuto dello stage relativo al fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo vengono sostituiti con il contenuto dello stage relativo al fotogramma precedente a quello cancellato.

Aggiunta di un elemento dalla libreria al fotogramma chiave corrente

❖ Trascinare l'elemento dal pannello Libreria nello stage.

Informazioni su livelli e linee temporali multiple

Flash Player prevede l'impilamento dei livelli. Ogni documento Flash include una linea temporale principale situata al livello 0 di Flash Player. È possibile usare l'azione `loadMovie` per caricare altri documenti Flash (file SWF) in Flash Player a livelli diversi.

Se si caricano documenti in livelli superiori al livello 0, i documenti vengono sovrapposti l'uno all'altro come disegni su carta trasparente; se lo stage non contiene nulla, lascia trasparire il contenuto dei livelli sottostanti. Se si carica un documento nel livello 0, questo sostituisce la linea temporale principale. Ogni documento caricato in un livello di Flash Player ha una propria linea temporale.

Le linee temporali possono scambiarsi messaggi con ActionScript. Ad esempio, un'azione eseguita sull'ultimo fotogramma di un clip filmato può determinare la riproduzione di un altro clip filmato. Per utilizzare ActionScript al fine di controllare una linea temporale, è necessario utilizzare un percorso target per specificare la posizione della linea temporale.

Per un'esercitazione video sull'utilizzo di più linee temporali, vedere www.adobe.com/go/vid0128_it.

Informazioni sui clip filmato nidificati e sulla gerarchia di elementi principali e secondari

Quando si crea un'istanza di clip filmato in un documento Flash, la linea temporale del clip filmato viene nidificata all'interno della linea temporale principale del documento. Ogni simbolo di clip filmato ha una propria linea temporale. È possibile anche nidificare un'istanza di clip filmato in un altro simbolo di clip filmato.

Quando un clip filmato è nidificato in un altro clip filmato o all'interno di un documento, diventa un clip secondario del clip filmato o documento principale. Le relazioni tra i clip filmato nidificati sono di tipo gerarchico: le modifiche apportate al clip o documento principale vengono applicate anche al clip filmato secondario. La linea temporale principale di ciascun livello rappresenta la principale per tutti i clip filmato di quel livello. In Esplora filmato è possibile visualizzare la gerarchia dei clip filmato nidificati in un documento.

Per comprendere questa gerarchia dei clip filmato, considerare la gerarchia su un computer: sul disco rigido sono presenti una directory (o cartella) principale e le relative sottodirectory. La directory principale è analoga alla linea temporale principale di un documento Flash: è l'elemento principale rispetto a tutti gli altri. Le sottodirectory sono simili ai clip filmato.

È possibile utilizzare la gerarchia dei clip filmato in Flash per organizzare oggetti correlati. Ad esempio, è possibile creare un documento Flash contenente un'auto che si muove attraverso lo stage. A tal fine è possibile utilizzare un simbolo di clip filmato per rappresentare l'automobile e definire un'interpolazione di movimento per creare il movimento sullo stage.

Per aggiungere il movimento delle ruote, è possibile creare un clip filmato per una ruota dell'auto, quindi creare due istanze di questo clip filmato denominate `frontWheel` e `backWheel`. Occorre quindi posizionare le ruote sulla linea temporale del clip filmato dell'auto, anziché sulla linea temporale principale. In quanto elementi secondari di `car`, `frontWheel` e `backWheel` vengono interessati dalle modifiche apportate al clip filmato `car`; essi si spostano insieme all'auto mentre questa si muove sullo stage.

Per fare in modo che entrambe le istanze delle ruote girino, è possibile definire un'interpolazione di movimento che esegua la rotazione del simbolo della ruota. Anche dopo la modifica, le istanze `frontWheel` e `backWheel` sono comunque interessate dall'interpolazione del clip filmato principale `car`: le ruote girano, ma si muovono sullo stage anche insieme all'auto del clip filmato principale `car`.

Per un'esercitazione video sull'utilizzo di più linee temporali, vedere www.adobe.com/go/vid0128_it.

Consultare anche

"Uso di simboli, istanze ed elementi di libreria" a pagina 196

Informazioni sui percorsi assoluti

Il percorso assoluto inizia con il nome del livello in cui è caricato il documento e continua nell'elenco di visualizzazione fino a raggiungere l'istanza target. È inoltre possibile utilizzare l'alias `_root` come riferimento alla linea temporale principale del livello corrente. Ad esempio, un'azione nel clip filmato `california` che si riferisce al clip filmato `oregon` potrebbe utilizzare il percorso assoluto `_root.westCoast.oregon`.

Il primo documento da aprire in Flash Player viene caricato sul livello 0. È necessario assegnare a ogni documento aggiuntivo caricato un numero di livello. Quando si utilizza un riferimento assoluto in ActionScript per un documento caricato, utilizzare il formato `_levelX`, dove la *X* rappresenta il numero del livello in cui è caricato il documento. Ad esempio, il primo documento aperto in Flash Player è denominato `_level0`, mentre il documento caricato nel livello 3 è denominato `_level3`.

Per consentire la comunicazione di documenti in livelli diversi, è necessario utilizzare il nome del livello nel percorso target. Il seguente esempio mostra come l'istanza `portland` identificherebbe l'istanza `atlanta` situata in un clip filmato denominato `georgia` (`georgia` si trova allo stesso livello di `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

È possibile usare l'alias `_root` per fare riferimento alla linea temporale principale del livello corrente. Per la linea temporale principale, l'alias `_root` sostituisce `_level0` quando viene indirizzato da un clip in `_level0`. Per un documento caricato in `_level5`, `_root` è uguale a `_level5` quando viene indirizzato da un clip filmato anch'esso di livello 5. Ad esempio, se i clip filmato `southcarolina` e `florida` vengono entrambi caricati allo stesso livello, un'azione chiamata dall'istanza `southcarolina` potrebbe utilizzare il seguente percorso assoluto per identificare l'istanza `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

Informazioni sui percorsi relativi

Il percorso relativo dipende dalla relazione tra la linea temporale di controllo e la linea temporale target. I percorsi relativi possono indirizzare i target solo all'interno del proprio livello di Flash Player. Ad esempio, non è possibile usare un percorso relativo in un'azione posizionata in `_level0` che identifica una linea temporale che si trova in `_level5`.

In un percorso relativo, utilizzare la parola chiave `this` come riferimento alla linea temporale corrente nel livello corrente; utilizzare l'alias `_parent` per indicare la linea temporale principale della linea temporale corrente. È possibile utilizzare l'alias `_parent` più volte per passare al livello superiore nella gerarchia dei clip filmato all'interno dello stesso livello di Flash Player. Ad esempio, `_parent._parent` controlla un clip filmato più in alto di due livelli nella gerarchia. La linea temporale principale di ciascun livello in Flash Player è l'unica linea temporale con un valore `_parent` non definito.

Un'azione nella linea temporale dell'istanza `charleston`, situata un livello sotto `southcarolina`, potrebbe utilizzare il seguente percorso target per identificare l'istanza `southcarolina`:

```
_parent
```

Per identificare l'istanza `eastCoast` (un livello sopra) da un'azione in `charleston`, è possibile utilizzare il percorso relativo seguente:

```
_parent._parent
```

Per identificare l'istanza `atlanta` da un'azione nella linea temporale di `charleston`, è possibile usare il percorso relativo seguente:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

I percorsi relativi sono utili se si desidera usare di nuovo gli script. Ad esempio, è possibile associare uno script a un clip filmato che ingrandisce il suo elemento principale al 150%, nel modo seguente:

```
onClipEvent (load) {_parent._xscale = 150;_parent._yscale = 150;
}
```

È quindi possibile riutilizzare lo script associandolo a una qualunque istanza di clip filmato.

Nota: *Flash Lite 1.0 e 1.1 supportano l'associazione degli script solo ai pulsanti. L'associazione degli script ai clip filmato non è supportata.*

Indipendentemente dalla scelta di un percorso assoluto o relativo, si identifica una variabile su una linea temporale o la proprietà di un oggetto con un punto (`.`) seguito dal nome della variabile o della proprietà. Ad esempio, l'istruzione seguente imposta la variabile `name` nell'istanza `form` sul valore `"Gerardo"`:

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Uso dei percorsi target assoluti e relativi

È possibile utilizzare ActionScript per inviare messaggi da una linea temporale a un'altra. La linea temporale che contiene l'azione è chiamata *linea temporale di controllo*, mentre la linea temporale che riceve l'azione è chiamata *linea temporale target*. Ad esempio, sull'ultimo fotogramma di una linea temporale potrebbe esserci un'azione che indica a un'altra linea temporale di iniziare la riproduzione. Come riferimento a una linea temporale target, è necessario utilizzare un percorso target, che indica la posizione di un clip filmato nell'elenco di visualizzazione.

Di seguito è riportata la gerarchia di un documento chiamato westCoast al livello 0, che contiene tre clip filmato: `california`, `oregon` e `washington`. Ognuno di questi clip filmato contiene a sua volta due clip filmato.

```
_level0
        westCoast
                california
                        sanfrancisco
                        bakersfield
                oregon
                        portland
                        ashland
                washington
                        olympia
                        ellensburg
```

Come in un server Web, l'indirizzo di ogni linea temporale in Flash può essere definito in due modi: con un percorso assoluto o con un percorso relativo. Il percorso assoluto di un'istanza è un percorso completo a partire dal nome di un livello, indipendentemente dalla linea temporale che chiama l'azione; ad esempio, il percorso assoluto dell'istanza `california` è `_level0.westCoast.california`. Il percorso relativo varia a seconda della posizione da cui viene chiamato; ad esempio, il percorso relativo di `california` chiamato da `sanfrancisco` è `_parent`, ma se è chiamato da `portland`, sarà `_parent._parent.california`.

Consultare anche

"Strutturazione dei file FLA" a pagina 443

"Organizzazione del codice ActionScript in un'applicazione" a pagina 445

Definizione di percorsi target

Per controllare un clip filmato, un file SWF caricato o un pulsante, è necessario specificare un percorso target. È possibile specificarlo manualmente o utilizzando la finestra di dialogo Inserisci percorso target o creando un'espressione che restituisca un percorso target. Per specificare il percorso target di un clip filmato o di un pulsante, è necessario assegnare al clip o al pulsante un nome di istanza. Un documento caricato non richiede un nome di istanza, perché viene utilizzato il numero del suo livello come nome di istanza, ad esempio `_level5`.

Assegnazione di un nome di istanza a un clip filmato o a un pulsante

1 Selezionare un clip filmato o un pulsante sullo stage.

2 Immettere un nome di istanza nella finestra di ispezione Proprietà.

Definizione di un percorso target mediante la finestra di dialogo Inserisci percorso target

1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa è la linea temporale di controllo.

2 Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedere alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionare un'azione o un metodo che richieda un percorso target.

3 Fare clic sulla casella del parametro o sulla posizione nello script in cui si desidera inserire il percorso target.

4 Fare clic sul pulsante Inserisci percorso target sopra il riquadro dello script.

5 Selezionare Assoluto o Relativo come modalità del percorso target.

6 Selezionare un clip filmato nell'elenco di visualizzazione e fare clic su OK.

Definizione manuale di un percorso target

1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa è la linea temporale di controllo.

2 Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedere alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionare un'azione o un metodo che richieda un percorso target.

3 Fare clic sulla casella del parametro o sulla posizione nello script in cui si desidera inserire il percorso target.

4 Immettere un percorso target assoluto o relativo nel pannello Azioni.

Uso di un'espressione come percorso target

1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa è la linea temporale di controllo.

2 Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedere alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionare un'azione o un metodo che richieda un percorso target.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Immettere un'espressione che restituisce un percorso target in una casella di parametro.
- Fare clic per posizionare il punto di inserimento nello script. Quindi, nella categoria Funzioni della casella degli strumenti Azioni, fare doppio clic sulla funzione `targetPath`. La funzione `targetPath` converte un riferimento a un clip filmato in una stringa.
- Fare clic per posizionare il punto di inserimento nello script. Quindi, nella categoria Funzioni della casella degli strumenti Azioni, selezionare la funzione `eval`. La funzione `eval` converte una stringa in un riferimento a un clip filmato che può essere utilizzato per chiamare i metodi come `play`.

Lo script seguente assegna il valore 1 alla variabile `i`, quindi utilizza la funzione `eval` per creare un riferimento a un'istanza di clip filmato e lo assegna alla variabile `x`. In tal modo, la variabile `x` diventa un riferimento a un'istanza di clip filmato e può chiamare i metodi dell'oggetto MovieClip.

```
0i = 1;
0x = eval("mc"+i);
0x.play();
0// this is equivalent to mc1.play();
```

È inoltre possibile utilizzare la funzione `eval` per chiamare i metodi direttamente, come nell'esempio seguente:

```
0eval("mc" + i).play();
```

Operazioni con le scene

Informazioni sulle scene

È possibile utilizzare le scene per fornire al documento un'organizzazione tematica. Ad esempio, si possono utilizzare scene separate per l'introduzione, per il caricamento di un messaggio e per l'elenco dei collaboratori. Benché l'uso delle scene presenti alcuni svantaggi, in alcune situazioni tali svantaggi non sono così numerosi, ad esempio se si devono creare animazioni di lunga durata. Quando si utilizzano le scene, si può evitare di controllare un elevato numero di file FLA.

L'uso delle scene corrisponde all'uso di diversi file SWF contemporaneamente per creare una presentazione di grandi dimensioni. Ogni scena ha una linea temporale. Quando l'indicatore di riproduzione raggiunge l'ultimo fotogramma di una scena, passa a quella successiva. Alla pubblicazione di un file SWF, la linea temporale di ogni scena viene combinata a formare una sola linea temporale del file SWF. Dopo la compilazione del file SWF, il comportamento sarà analogo a quello di un file FLA con una sola scena, A causa di questo comportamento, l'uso delle scene presenta alcuni svantaggi:

- Le scene possono rendere difficile la modifica dei documenti, in particolare in presenza di più autori. Per individuare codice e risorse del documento FLA potrebbe essere necessario eseguire la ricerca in diverse scene all'interno del file. Come alternativa, caricare un contenuto o utilizzare i clip filmato.
- Le scene producono spesso file SWF di grandi dimensioni. Utilizzando le scene, infatti, si è portati a inserire più contenuto in un solo file FLA, creando così file FLA e SWF di dimensioni maggiori.
- Le scene obbligano gli utenti a scaricare in modo progressivo l'intero file SWF, anche se non desiderano vederlo tutto. Senza le scene l'utente può controllare il contenuto da scaricare durante la visualizzazione del file SWF
- Se utilizzate insieme a codice ActionScript, le scene potrebbero produrre risultati imprevisti. Dato che la linea temporale di ogni scena viene compressa in una sola linea temporale, si potrebbero verificare errori relativi al codice ActionScript e alle scene, con la necessità di eseguire ulteriori e complicate operazioni di debug.

Uso delle scene

Quando si pubblica un documento Flash contenente più di una scena, le scene presenti nel documento vengono riprodotte nell'ordine in cui sono elencate nel pannello Scena. I fotogrammi del documento sono numerati consecutivamente seguendo l'ordine delle scene. Ad esempio, se un documento contiene due scene con dieci fotogrammi ciascuna, i fotogrammi nella scena 2 sono numerati da 11 a 20.

È possibile usare le azioni per interrompere o sospendere un documento dopo ogni scena o per consentire agli utenti di navigare nel documento in modo non lineare.

Visualizzazione del pannello Scena

❖ Selezionare Finestra > Altri pannelli > Scena.

Visualizzazione di una scena particolare

❖ Selezionare Visualizza > Vai a, quindi selezionare il nome della scena dal sottomenu.

Aggiunta di una scena

❖ Selezionare Inserisci > Scena o fare clic sul pulsante Aggiungi scena nel pannello Scena.

Eliminazione di una scena

❖ Fare clic sul pulsante Elimina scena nel pannello Scena.

Modifica del nome di una scena

❖ Fare doppio clic sul nome della scena nel pannello Scena e immettere il nuovo nome.

Duplicazione di una scena

❖ Fare clic sul pulsante Duplica scena nel pannello Scena.

Modifica dell'ordine di una scena nel documento

❖ Nel pannello Scena, trascinare il nome della scena in una diversa posizione.

Trova e sostituisci

Informazioni su Trova e sostituisci

La funzione Trova e sostituisci consente di effettuare le seguenti operazioni:

- Cercare una stringa di testo, un carattere, un colore, un simbolo, un file audio, un file video o un file bitmap importato.
- Sostituire l'elemento specificato con un altro elemento dello stesso tipo. Le opzioni della finestra di dialogo Trova e sostituisci variano a seconda del tipo di elemento selezionato per la ricerca.
- Trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella scena corrente.
- Cercare l'occorrenza successiva o tutte le occorrenze di un elemento e sostituire l'occorrenza corrente o tutte le occorrenze.

Nota: *in un documento basato su schermate, è possibile trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella schermata corrente, ma non è possibile utilizzare le scene.*

L'opzione Modifica dal vivo consente di modificare l'elemento specificato direttamente nello stage. Se si utilizza Modifica dal vivo durante la ricerca di un simbolo, Flash apre il simbolo in modalità di modifica in posizione.

Il registro di Trova e sostituisci nella parte inferiore della finestra di dialogo Trova e sostituisci visualizza la posizione, il nome e il tipo degli elementi da cercare.

Consultare anche

"Operazioni con le schermate" a pagina 347

Trovare e sostituire il testo

1 Selezionare Modifica > Trova e sostituisci.

2 Selezionare Testo dal menu a comparsa Per.

3 Nella casella Testo, immettere il testo da trovare.

4 Nella casella Sostituisci con, immettere il testo da utilizzare per sostituire il testo esistente.

5 Selezionare le opzioni di ricerca del testo:

Parola intera Cerca la stringa di testo specificata solo come parola intera delimitata da spazi, virgolette o marcatori simili. Se Parola intera non è selezionato, è possibile cercare il testo specificato come parte di un'altra parola. Ad esempio, se Parola intera non è selezionato, la ricerca di *place* produrrà come risultato le parole *replace*, *placement* e così via.

Maiuscole/minuscole Cerca un testo in cui l'uso delle maiuscole e delle minuscole corrisponde esattamente a quello del testo specificato per la ricerca.

Espressioni regolari Cerca un testo nelle espressioni regolari di ActionScript. Un'espressione è qualsiasi istruzione che Flash è in grado di interpretare e che restituisce un valore.

Contenuto dei campi testo Esegue la ricerca nel contenuto di un campo di testo.

Fotogrammi/livelli/parametri Esegue la ricerca nelle etichette di fotogrammi, nei nomi di livelli, nei nomi di scene e nei parametri di componenti.

Stringhe di ActionScript Esegue la ricerca nelle stringhe di ActionScript all'interno del documento o della scena (ma non nei file ActionScript esterni).

6 Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del testo specificato e modificarla in posizione, selezionare Modifica dal vivo.

Nota: *per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 7.*

7 Per cercare un testo, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del testo specificato.
- Fare clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del testo specificato.

8 Per sostituire un testo, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del testo specificato.
- Fare clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del testo specificato.

Ricerca e sostituzione di caratteri

1 Selezionare Modifica > Trova e sostituisci.

2 Selezionare Carattere dal menu a comparsa Per, quindi effettuare la selezione tra le opzioni seguenti:

- Per eseguire la ricerca in base al nome del carattere, selezionare Nome carattere, quindi selezionare un carattere dal menu a comparsa oppure immettere un nome di carattere nella casella. Se Nome carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i caratteri presenti nella scena o nel documento.
- Per eseguire la ricerca in base al formato del carattere, selezionare Formato carattere, quindi selezionare un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i formati di carattere presenti nella scena o nel documento.
- Per eseguire la ricerca in base alle dimensioni del carattere, selezionare Dimensione carattere, quindi selezionare i valori massimo e minimo per le dimensioni del carattere, in modo da indicare l'intervallo di ricerca. Se Dimensione carattere non è selezionato, vengono cercate tutte le dimensioni di carattere presenti nella scena o nel documento.

- Per sostituire il carattere specificato con un altro nome di carattere, selezionare Nome carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionare un nome di carattere dal menu a comparsa oppure immettere un nome nella casella. Se Nome carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il nome di carattere corrente rimane invariato.
- Per sostituire il carattere specificato con un diverso formato di carattere, selezionare Formato carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionare un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il formato corrente del carattere specificato rimane invariato.
- Per sostituire il carattere specificato con altre dimensioni di carattere, selezionare Dimensione carattere sotto Sostituisci con, quindi immettere i valori minimo e massimo per le dimensioni del carattere. Se Dimensione carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, le dimensioni correnti del carattere specificate rimangono invariate.

3 Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del carattere specificato e modificarla in posizione, selezionare Modifica dal vivo.

Nota: *per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 4.*

4 Per cercare un carattere, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del carattere specificato.
- Fare clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del carattere specificato.

5 Per sostituire un carattere, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del carattere specificato.
- Fare clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del carattere specificato.

Ricerca e sostituzione di colori

Non è possibile cercare e sostituire i colori negli oggetti raggruppati.

Nota: *per cercare e sostituire i colori in un'immagine GIF o JPEG all'interno di un documento Flash, modificare il file grafico in un'applicazione di modifica delle immagini.*

1 Selezionare Modifica > Trova e sostituisci.

2 Selezionare Colore dal menu a comparsa Per.

3 Per cercare un colore, fare clic sul controllo Colore ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
- Immettere il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
- Fare clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionare un colore dal selettore di sistema.
- Trascinare dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionare un colore tra quelli visualizzati.

4 Per selezionare il colore da sostituire al colore specificato, fare clic sul controllo Colore sotto Sostituisci con ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
- Immettere il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
- Fare clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionare un colore dal selettore di sistema.
- Trascinare dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionare un colore tra quelli visualizzati.

5 Per specificare quale occorrenza del colore deve essere cercata e sostituita, selezionare l'opzione Riempimenti, Tratti o Testo oppure una combinazione di queste opzioni.

6 Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del colore specificato e modificarla in posizione, selezionare Modifica dal vivo.

Nota: *per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.*

7 Per cercare un colore, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del colore specificato.

- Fare clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del colore specificato.

8 Per sostituire un colore, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del colore specificato.
- Fare clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del colore specificato.

Ricerca e sostituzione di simboli

Per cercare e sostituire i simboli, eseguire la ricerca in base al nome. È possibile sostituire un simbolo con un altro simbolo di qualsiasi tipo: clip filmato, pulsante o simbolo grafico.

1 Selezionare Modifica > Trova e sostituisci.

2 Selezionare Simbolo dal menu a comparsa Per.

3 In Nome, selezionare un nome dal menu a comparsa.

4 In Nome, sotto Sostituisci con, selezionare un nome dal menu a comparsa.

5 Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del simbolo specificato e modificarla in posizione, selezionare Modifica dal vivo.

Nota: *per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.*

6 Per trovare un simbolo, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del simbolo specificato.
- Fare clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del simbolo specificato.

7 Per sostituire un simbolo, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del simbolo specificato.
- Fare clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del simbolo specificato.

Ricerca e sostituzione di file audio, video o bitmap

1 Selezionare Modifica > Trova e sostituisci.

2 Selezionare Audio, Video o Bitmap dal menu a comparsa Per.

3 Per Nome, immettere il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionare un nome dal menu a comparsa.

4 Per Nome, sotto Sostituisci con, immettere il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionare un nome dal menu a comparsa.

5 Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del file audio, video o bitmap specificato e modificarla in posizione, selezionare Modifica dal vivo.

Nota: *per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.*

6 Per trovare un file audio, video o bitmap, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del file audio, video o bitmap specificato.
- Fare clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.

7 Per sostituire un file audio, video o bitmap, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del file audio, video o bitmap specificato.
- Fare clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.

Modelli

Informazioni sui modelli

I modelli di Flash sono concepiti per fornire all'utente una base di partenza facilitata per una serie di progetti comuni. Sono disponibili modelli per presentazioni fotografiche, quiz, contenuto mobile, ecc.

Modelli per dispositivi mobili

È possibile visualizzare il contenuto Adobe® Flash® CS3 Professional in diversi browser, piattaforme e telefoni cellulari. È possibile creare:

- Animazioni di alta qualità
- Giochi
- Interfacce utente personalizzate con contenuti multimediali per dispositivi e desktop
- Soluzioni per l'e-commerce e l'e-business

I file di Flash sono compatti e quindi adatti per le reti di tipo wireless con velocità di trasferimento dati tra 9,6 e 60 Kbps. I dispositivi mobili hanno una capacità di memoria limitata e pertanto questa caratteristica rende Flash il prodotto ideale per tali dispositivi.

I modelli per i dispositivi mobili consentono di creare contenuto per numerosi dispositivi. Utilizzare gli skin del dispositivo nei modelli per vedere in anteprima il contenuto così come verrebbe visualizzato sul dispositivo.

Nota: *gli skin si trovano nei livelli guida e non vengono esportati con il contenuto né visualizzati in fase di runtime.*

Per ulteriori informazioni sulla creazione di file Flash per i dispositivi mobili, visitare il sito Web Adobe Mobile Devices all'indirizzo www.adobe.com/go/devnet_devices_it.

Modelli di quiz

Utilizzare i modelli di quiz per creare quiz a punteggio con diversi tipi di interazioni.

Modelli per pubblicità

I modelli per pubblicità facilitano la creazione di contenuti interattivi standard, per tipo e dimensioni, conformi alle definizioni dell'associazione IAB (Interactive Advertising Bureau) e accettati dal settore. Per ulteriori informazioni sugli standard IAB, visitare il sito IAB all'indirizzo www.iab.net.

Provare i contenuti pubblicitari su diverse combinazioni di browser e piattaforme per controllarne la stabilità. L'applicazione è considerata stabile se non genera messaggi di errore e non provoca blocchi del browser o del sistema operativo.

Lavorare con i Web master e gli amministratori di rete per creare piani di prova dettagliati che includano attività rilevanti per gli utenti di destinazione. Questi piani devono essere resi disponibili al pubblico e aggiornati con regolarità. I fornitori devono pubblicare piani dettagliati che specifichino le tecnologie in cui le combinazioni di browser e piattaforma sono stabili. Sono disponibili esempi nella sezione di prova IAB Rich Media all'indirizzo www.IAB.net. I requisiti di dimensioni e di formato file dei contenuti pubblicitari possono variare a seconda del fornitore e del sito. Controllare i requisiti di progettazione del contenuto pubblicitario con il distributore, il fornitore di servizi Internet o l'associazione IAB.

Modelli presentazione con foto

Utilizzare il modello Presentazione con foto per visualizzare foto con didascalie e controlli di riproduzione.

Uso dei modelli

1. Selezionare File > Nuovo.
2. Fare clic sulla scheda Modelli.
3. Selezionare un modello e fare clic su OK.
4. Aggiungere contenuto al file FLA.

5 Salvare e pubblicare il file.

Uso del modello Presentazione con foto

È necessario che le foto siano del formato adatto all'uso con il modello Presentazione con foto. È possibile importare immagini in molti formati diversi, ma il formato JPEG è in genere considerato il più funzionale per le fotografie. Per ottenere risultati ottimali, salvare le foto in formato JPEG usando un programma di modifica immagini. Le dimensioni delle immagini devono essere pari a 640 x 480 pixel e deve essere loro assegnato un nome che segua una sequenza numerata, ad esempio, photo1.jpg, photo2.jpg e photo3.jpg.

Importazione di foto in un file SWF

1 Selezionare il livello di foto incluso nell'esempio chiamato "picture layer", quindi fare clic sull'icona del cestino per eliminarlo.

2 Creare un livello facendo clic sul pulsante Inserisci livello, quindi assegnare al nuovo livello il nome My Photos.

Assicurarsi che questo nuovo livello sia il più basso.

3 Selezionare il primo fotogramma chiave vuoto nel livello My Photos e selezionare File > Importa > Importa nello stage, quindi individuare la sequenza delle foto.

4 Selezionare la prima immagine della serie e fare clic su Apri (Windows) o Importa (Macintosh), quindi fare clic su Importa.

5 Flash riconosce che l'immagine fa parte di una serie e chiede di importare tutti i file della serie. Fare clic su Sì.

Ottimizzazione finale

Flash posiziona ogni immagine su fotogrammi chiave separati. Se vi sono più di quattro immagini, tutti gli altri livelli devono avere un numero uguale di fotogrammi. Le immagini vengono visualizzate nel pannello Libreria.

1 È possibile eliminare in tutta sicurezza le immagini precedentemente incluse in questo documento dalla libreria.

2 Modificare il titolo, la data e la didascalia nella parte superiore di ogni immagine. Apportare le modifiche desiderate al testo.

Il modello determina automaticamente il numero di immagini presenti nel documento e indica quale foto è aperta.

Uso della modalità di esecuzione automatica

Il modello Presentazione con foto prevede anche una modalità di esecuzione automatica incorporata che cambia automaticamente la foto dopo un intervallo di tempo prestabilito. Il modello è impostato su un tempo di ritardo predefinito di 4 secondi, che però può essere modificato.

1 Selezionare il componente controller sullo stage. Si tratta di componente "mc, controller" di un'istanza.

2 Aprire la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Finestra di ispezione dei componenti).

La scheda Parametri è selezionata per impostazione predefinita.

3 Selezionare il ritardo e sostituire il valore corrente con un nuovo valore di tempo in secondi.

4 Salvare e pubblicare il documento.

Capitolo 4: Adobe Version Cue

Adobe Version Cue® CS3 è uno strumento di gestione delle versioni dei file incluso in Adobe Creative Suite 3 Design Premium e Standard, Adobe Creative Suite 3 Web Premium e Standard e Adobe Creative Suite 3 Master Collection. Version Cue consente la gestione delle versioni e delle risorse nei componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue, inclusi Adobe Acrobat, Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Bridge e Adobe InCopy.

Uso di Adobe Version Cue

Informazioni su Version Cue

Version Cue è uno strumento di gestione delle versioni dei file incluso in Creative Suite 3, edizioni Design, Web e Master Collection, e costituito da due componenti: il server di Version Cue e la connettività Version Cue. Il server di Version Cue può essere installato localmente o in un computer dedicato e ospita i progetti e le revisioni PDF di Version Cue. La connettività Version Cue, inclusa in tutti i componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue, ovvero Acrobat, Flash, Illustrator, InDesign, InCopy, Photoshop e Bridge, consente di connettersi ai server di Version Cue.

Utilizzare Version Cue per tenere traccia delle versioni di un file mentre si lavora e consentire la collaborazione all'interno del gruppo di lavoro per la condivisione dei file, il controllo delle versioni, i backup, le revisioni in linea e l'archiviazione e l'estrazione dei file. I file gestiti da Version Cue possono essere organizzati in progetti privati o condivisi.

Version Cue è integrato con Adobe Bridge: utilizzare Bridge come browser di file per i progetti Version Cue. Con Bridge è possibile accedere ai server di Version Cue, ai progetti e ai file e visualizzare, cercare e confrontare informazioni sulle risorse gestite da Version Cue.

Utilizzare Amministrazione server Version Cue per creare e gestire gli accessi degli utenti, i progetti e le revisioni PDF, amministrare i backup, esportare contenuto e specificare informazioni avanzate sul server di Version Cue.

Per una dimostrazione video dell'uso di Version Cue, visitare la pagina Web disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0112_it.

Consultare anche

"Amministrazione server Version Cue" a pagina 106

"Revisioni Version Cue PDF" a pagina 117

Novità

Configurazione iniziale del server Al primo avvio del server di Version Cue, che per impostazione predefinita è disattivato, la finestra Configurazione iniziale di Amministrazione server Version Cue consente di specificare le impostazioni di configurazione iniziali del server.

Migliore integrazione con Adobe Bridge Utilizzare la finestra di ispezione di Bridge per visualizzare e modificare le informazioni contestuali relative ai server di Version Cue, ai progetti e alle risorse. Le opzioni di Version Cue nel pannello Contenuto di Bridge consentono di connettersi ai server di Version Cue, creare progetti Version Cue e utilizzare le risorse gestite da Version Cue.

Caricamento e scaricamento più veloci e archiviazione server più efficiente Version Cue trasferisce e archivia solo le differenze tra i file locali e le relative copie presenti nel server di Version Cue.

Schermata di benvenuto e terminologia aggiornata Una schermata di benvenuto in Bridge consente di accedere rapidamente ai server e ai progetti di Version Cue. La terminologia aggiornata semplifica l'uso di Version Cue.

Nuova interfaccia per utenti e gruppi Una nuova interfaccia per la gestione dell'accesso utente a Version Cue prevede la possibilità di assegnare autorizzazioni in base all'appartenenza a un gruppo.

LDAP Se il gruppo di lavoro utilizza directory LDAP per la gestione degli account utente, è possibile configurare Version Cue per cercare e aggiungere utenti da queste directory. Gli utenti potranno quindi accedere a Version Cue utilizzando le proprie credenziali LDAP.

SSL L'attivazione del protocollo di sicurezza SSL (Secure Sockets Layer) in Amministrazione server Version Cue consente la comunicazione sicura tra il server di Version Cue e i componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue.

Version Cue SDK Gli sviluppatori Java possono utilizzare Version Cue CS3 SDK per creare plug-in che personalizzino i flussi di lavoro o creare connessioni a un sistema DAM (Digital Asset Management). L'API consente agli sviluppatori di distribuire un plug-in lato server per integrare soluzioni personalizzate nei componenti di Creative Suite 3 e in Bridge. Per ulteriori informazioni, visitare la pagina Web disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/developer_it.

Consultare anche

"Creazione di progetti" a pagina 90

"Modifica e sincronizzazione dei file non in linea" a pagina 105

"Creazione e gestione di utenti" a pagina 108

Nozioni di base su Version Cue

Server di Version Cue

Quando si esegue l'installazione predefinita di Creative Suite 3 (edizioni Design, Web e Master Collection), Version Cue installa il *server di Version Cue* nel computer, senza tuttavia attivarlo. Nei server di Version Cue vengono archiviati i progetti Version Cue e le risorse correlate. Per accedere al server di Version Cue, utilizzare Adobe Bridge o la finestra di dialogo Adobe nei componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue. È possibile avviare il server di Version Cue sul proprio computer o, meglio ancora, installare ed eseguire il server di Version Cue su un computer dedicato accessibile ad altri utenti sulla rete.

Quando si attiva il server di Version Cue per la prima volta viene richiesto di specificarne le impostazioni iniziali, tra cui una password per l'amministratore di sistema, il nome server e le impostazioni di visibilità e di creazione degli account utente.

Amministrazione server Version Cue

Dopo aver installato e attivato il server di Version Cue, utilizzare *Amministrazione server Version Cue* per impostare utenti, creare progetti e modificarne le proprietà, creare e amministrare revisioni PDF e configurare il server di Version Cue.

Progetti Version Cue

In Version Cue, i *progetti* vengono utilizzati per archiviare file e cartelle correlati. I progetti vengono archiviati nei server di Version Cue. Nei progetti vengono archiviate le copie master dei file aggiunti al progetto, nonché i metadati dei file, come ad esempio le informazioni sulla versione ed eventuali commenti.

File di progetto locali e versioni del server

I *file di progetto locali* vengono creati sul disco rigido quando si apre e modifica un file da un progetto Version Cue. Il file in questione viene contrassegnato come estratto. Quando si utilizza il file di progetto locale, è possibile salvare le modifiche scegliendo File > Salva. Questa operazione consente di aggiornare il file locale sul disco rigido ma non il file presente nel server di Version Cue.

Quando si è pronti a archiviare le modifiche apportate al file di progetto locale nel server di Version Cue, creare una *versione* utilizzando il comando Archivia. Le versioni rappresentano un'istantanea del file in un determinato momento.

Nel server di Version Cue vengono archiviate tutte le versioni di un file, in modo che sia possibile visualizzare versioni precedenti, impostare una delle versioni precedenti come la corrente o eliminare versioni inutili o obsolete.

Controllo versione

Version Cue consente l'accesso multiutente ai file presenti nel server di Version Cue. Se due utenti tentano di modificare un file disponibile nel server di Version Cue, viene avviato il *controllo versione* e al secondo utente viene inviata una notifica per informarlo che il file è stato estratto. È quindi possibile decidere come procedere.

Consultare anche

"Amministrazione server Version Cue" a pagina 106

"Operazioni con i progetti Version Cue" a pagina 89

"Amministrazione server Version Cue" a pagina 106

"Versioni di Version Cue" a pagina 102

"Modifica dei file estratti da un altro utente" a pagina 97

Flusso di lavoro di Version Cue

Per poter iniziare a utilizzare le funzioni di Version Cue, è necessario prima installare e configurare il server di Version Cue, creare un progetto e assegnarvi degli utenti.

1. Installazione e configurazione del server di Version Cue

Quando si installa Creative Suite 3 (edizioni Design, Web e Master Collection), Version Cue installa il server di Version Cue nel computer, senza tuttavia attivarlo. Per consentire la semplice condivisione di file è sufficiente attivare il server. Tuttavia, se si desidera condividere risorse gestite da Version Cue con un gruppo di lavoro, è necessario installare il server su un computer dedicato che sia accessibile ad altri utenti sulla rete.

Quando si avvia il server per la prima volta viene richiesto di specificarne le impostazioni iniziali, tra cui una password per l'amministratore di sistema, il nome server e le impostazioni di visibilità e di creazione degli account utente. Vedere "Informazioni su Amministrazione server Version Cue" a pagina 106

Configurare ulteriormente il server specificando impostazioni nelle preferenze del server di Version Cue e in Amministrazione server Version Cue. Vedere "Amministrazione server Version Cue" a pagina 106 e Attività avanzate di Amministrazione server Version Cue.

2. Creazione di un progetto e assegnazione di utenti

Dopo aver installato e configurato il server di Version Cue, è possibile creare progetti e assegnarvi degli utenti. Per impostazione predefinita, i progetti creati in Version Cue sono privati. È possibile modificare lo stato di condivisione di un progetto in qualsiasi momento e restringere così l'accesso alla risorsa rendendo necessario il login.

Creare i progetti utilizzando Bridge, la finestra di dialogo Adobe o Amministrazione server Version Cue. Per specificare proprietà di progetto avanzate, come la necessità di esecuzione del login e l'assegnazione di autorizzazioni di accesso per gli utenti, è necessario utilizzare Amministrazione server Version Cue. Vedere "Creazione di progetti" a pagina 90 e "Creazione e gestione di progetti in Amministrazione server Version Cue" a pagina 111.

3. Aggiunta di file a un progetto

Dopo aver creato un progetto, aggiungervi file in modo che gli utenti possano estrarli, apportarvi modifiche e archiviarli di nuovo. È possibile aggiungere contemporaneamente più file Adobe o non Adobe utilizzando Bridge o aggiungere un file alla volta da un componente di Creative Suite abilitato per Version Cue utilizzando la finestra di dialogo Adobe. Vedere "Aggiunta di file e cartelle a un progetto" a pagina 93

Accesso alle funzioni di Version Cue

L'accesso alle funzioni di Version Cue, mediante la finestra di dialogo Adobe o Bridge, varia a seconda che si utilizzi o meno software abilitato per Version Cue o uno dei prodotti Adobe Creative Suite, quale ad esempio Adobe Creative Suite Design Premium.

Si ha, ad esempio, accesso alla serie completa di funzioni, tramite la finestra di dialogo Adobe o Bridge, quando si utilizza Photoshop come parte di un prodotto della suite. Al contrario, se si utilizza Photoshop come software autonomo, per poter utilizzare la serie completa di funzioni di Version Cue è necessario che sia concesso l'accesso a un progetto condiviso. In Dreamweaver, Contribute e Fireworks, si può accedere alle funzioni di Version Cue solo tramite Bridge. Nella tabella seguente vengono illustrati gli scenari in cui si ha accesso alle funzioni di Version Cue e la modalità di accesso a tali funzioni.

Componente software	**Accesso tramite la finestra di dialogo Adobe**	**Accesso tramite Bridge**
Acrobat, Bridge, Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop, Flash	Se utilizzato come parte di un prodotto Creative Suite: sì Se utilizzato come software autonomo: solo se è concesso l'accesso a un progetto condiviso	Se utilizzato come parte di un prodotto Creative Suite: sì Se utilizzato come software autonomo: solo se è concesso l'accesso a un progetto condiviso
Dreamweaver, Contribute, Fireworks	No	Se utilizzato come parte di un prodotto Creative Suite: sì Se utilizzato come software autonomo: solo se è concesso l'accesso a un progetto condiviso

Adobe consiglia di gestire i file non Adobe con Bridge. Tuttavia, se si collabora con altri utenti che non hanno accesso a Bridge, è possibile utilizzare l'URL del server WebDAV di Version Cue per accedere ai progetti presenti in un server di Version Cue.

Uso dei componenti di Creative Suite 2 e di Acrobat 8 con Version Cue CS3

È possibile utilizzare i componenti di Adobe Creative Suite 2 e Acrobat 8 con Version Cue CS3 Server; tuttavia, occorre tenere presenti alcune differenze.

- Se si utilizza Acrobat 8 o un componente di Adobe Creative Suite 2 per accedere ai file gestiti da Version Cue CS3, i file devono far parte di un progetto compatibile con Version Cue CS2. In fase di creazione è possibile specificare la compatibilità del progetto Version Cue CS3 con Version Cue CS2. Non è possibile specificare la compatibilità con Version Cue CS2 dopo aver creato il progetto.

Nota: *i progetti di cui è stata eseguita la migrazione da Version Cue CS2 a Version Cue CS3 restano compatibili con Acrobat 8 e i componenti di Adobe Creative Suite 2.*

- Acrobat 8 e i componenti di Adobe Creative Suite 2 non possono connettersi a Version Cue CS3 Server se si attiva SSL in Amministrazione server Version Cue.
- I componenti di Adobe Creative Suite 2 non possono utilizzare i server di Version Cue CS3 installati sullo stesso computer. Possono tuttavia connettersi ai server di Version Cue CS3 che risiedono sulla rete.
- L'area di lavoro Version Cue CS2 e il server di Version Cue CS3 possono essere installati e funzionare sullo stesso computer simultaneamente e devono essere installati sullo stesso computer se si desidera eseguire la migrazione di progetti da Version Cue CS2 a Version Cue CS3.
- Se l'area di lavoro Version Cue CS2 e il server di Version Cue CS3 vengono installati sullo stesso computer, i componenti di Adobe Creative Suite 2 utilizzeranno solo l'area di lavoro di Version Cue CS2, poiché possono comunicare solo con la porta utilizzata da tale risorsa.
- Version Cue CS3 non supporta file alternativi; tuttavia, i componenti di Adobe Creative Suite 2 possono utilizzare file alternativi nei progetti compatibili con Version Cue CS2 presenti in Version Cue CS3 Server. I componenti di Adobe Creative Suite 3 non possono accedere a file alternativi in un progetto compatibile con Version Cue CS2 presente in Version Cue CS3 Server.

Per informazioni sull'uso di Acrobat 8 con Version Cue CS2, consultare la sezione relativa all'uso di Version Cue nella guida in linea di Acrobat 8. Per informazioni sull'uso dei componenti di Adobe Creative Suite 2 con Version Cue CS2, consultare la guida in linea di Version Cue CS2.

Consultare anche

“Creazione e gestione di progetti in Amministrazione server Version Cue” a pagina 111

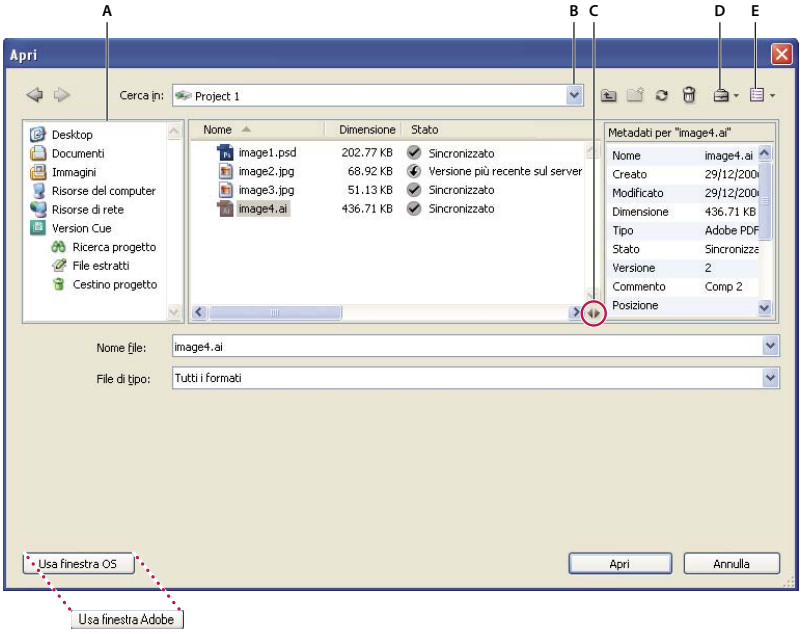
Uso della finestra di dialogo Adobe

Nei componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue è possibile utilizzare la finestra di dialogo Adobe quando si scelgono i comandi Apri, Importa, Esporta, Inserisci, Salva o Salva con nome. La finestra di dialogo Adobe consente di accedere a comandi e controlli di Version Cue e riporta miniature e altre informazioni che semplificano l'identificazione dei file.

Per utilizzare la finestra di dialogo Adobe, fare clic su Usa finestra Adobe nelle finestre di dialogo Apri, Importa, Esporta, Inserisci, Salva o Salva con nome.

Se il pulsante Usa finestra Adobe non è visualizzato nella finestra di dialogo Apri, Importa, Esporta, Inserisci, Salva o Salva con nome, assicurarsi di aver attivato la gestione dei file di Version Cue in Bridge o nel componente di Creative Suite in uso.

Utilizzare le opzioni del menu Visualizza per personalizzare la visualizzazione. È possibile tornare in qualsiasi momento alla finestra di dialogo OS facendo clic su Usa finestra OS.



Finestra di dialogo Adobe
***A.** Pannello Preferiti **B.** Menu Cerca in **C.** Alterna metadati (Toggle metadata) **D.** Menu Strumenti **E.** Menu Visualizza*

Server di Version Cue e icone di progetto

Bridge e la finestra di dialogo Adobe includono icone di stato relative ai server e ai progetti di Version Cue, per consentire all'utente di sapere se tali risorse sono in linea (disponibili), non in linea, locali o remote.

Progetto condiviso Indica un progetto disponibile e condiviso con altri utenti.

Progetto privato Indica un progetto disponibile e non condiviso con altri utenti.

Progetto non in linea Indica un progetto non disponibile.

Progetto compatibile con VC2 Indica un progetto compatibile con i componenti di Adobe Creative Suite 2 e Adobe Acrobat 8.

Server non in linea Indica un server di Version Cue non in linea.

Server locale Indica un server di Version Cue installato localmente sul computer.

Server di rete Indica un server di Version Cue remoto disponibile.

Attivazione della gestione dei file di Version Cue

La gestione dei file di Version Cue, che assicura l'accesso ai progetti Version Cue, è attivata per impostazione predefinita in Bridge CS3 e in tutti i componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue, ad eccezione di Acrobat 8. In Acrobat 8, la gestione dei file di Version Cue deve essere sempre attivata o disattivata manualmente.

Se si disattiva la gestione dei file di Version Cue in un componente di Creative Suite, la si disattiva in tutti gli altri componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue ad eccezione di Acrobat e Bridge. Se si disattiva la gestione dei file di Version Cue in Bridge, la si disattiva in tutti i componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue ad eccezione di Acrobat.

Se si disattiva la gestione dei file Version Cue, si disattiva l'accesso a tutti i progetti Version Cue presenti su tutti i server di Version Cue.

- Nelle preferenze Script di avvio di Bridge, selezionare Version Cue e fare clic su OK.
- Nelle preferenze Gestione file e Appunti di Illustrator, selezionare Attiva Version Cue e fare clic su OK.
- Nelle preferenze Gestione file di InDesign, selezionare Attiva Version Cue e fare clic su OK.
- Nelle preferenze Gestione file di Photoshop, selezionare Attiva Version Cue e fare clic su OK.
- Nelle preferenze generali di Flash, selezionare Attiva Version Cue e fare clic su OK.
- Nelle preferenze Documenti di Acrobat, selezionare Attiva Version Cue e fare clic su OK.
- Nelle preferenze Gestione file di InCopy, selezionare Attiva Version Cue e fare clic su OK.

Visualizzazione di informazioni su Version Cue

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile visualizzare informazioni sui server di Version Cue, progetti e risorse nella finestra di dialogo Adobe o utilizzando la finestra di ispezione di Bridge. Per informazioni sulla visualizzazione di informazioni in Bridge, consultare la sezione sull'ispezione dei file Version Cue nella guida in linea di Bridge.

Se è stato già aperto un file gestito da Version Cue in un componente di Creative Suite abilitato per Version Cue, è possibile visualizzare informazioni su di esso nella barra di stato presente nella parte inferiore sinistra della finestra del documento. In Acrobat, queste informazioni vengono visualizzate nella parte inferiore sinistra del riquadro di navigazione.

Barra di stato

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop scegliere File > Apri.

2 Fare clic su Usa finestra Adobe. Se è invece visualizzato il comando Usa finestra OS, si sta già utilizzando la finestra di dialogo Adobe.

3 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

4 Per modificare la visualizzazione dei server, dei progetti o dei file di Version Cue nella finestra di dialogo, scegliere un'opzione di visualizzazione dal menu Visualizza .

Nota: *se un server di Version Cue per cui si desidera visualizzare informazioni è esterno alla subnet, per accedervi utilizzare il comando Connetti al server del menu Strumenti o Connetti a del menu Strumenti di progetto di Acrobat.*

5 Per visualizzare informazioni su un server, un progetto o un file di Version Cue, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante di tipo premuto/non premuto per aprire il pannello delle proprietà e visualizzare le proprietà di un file.

- Posizionare il puntatore sull'elemento. Le informazioni verranno visualizzate in una descrizione comandi.
- Selezionare il file e scegliere Versioni dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat), per visualizzare informazioni sulle versioni di un file.

Consultare anche

"Stati dei file" a pagina 95

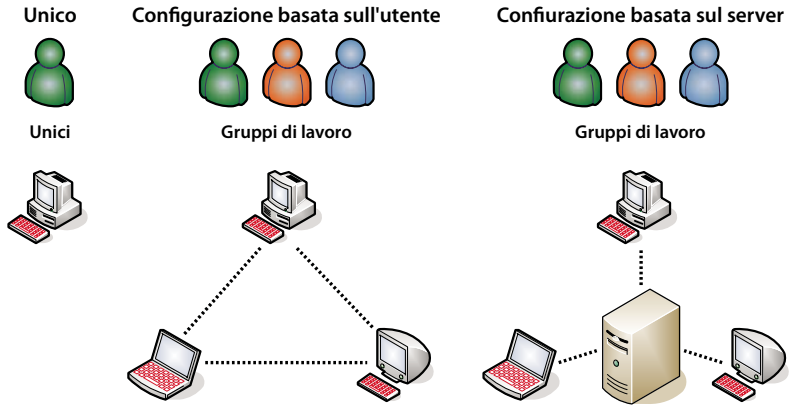
Operazioni con il server di Version Cue

Informazioni sull'installazione del server di Version Cue

Nei server di Version Cue vengono archiviati i progetti Version Cue e le risorse correlate. Quando si esegue l'installazione predefinita di Creative Suite 3 (edizioni Design, Web e Master Collection), Version Cue installa il server di Version Cue nel computer, senza tuttavia attivarlo. Quando il server di Version Cue è installato nel computer, è disponibile solo se il computer è acceso e connesso in rete agli altri utenti del gruppo. Questo scenario è adeguato per un uso personale oppure per condividere file tra singoli utenti.

In alternativa, è possibile installare il server di Version Cue su un computer dedicato accessibile ad altri utenti della rete, in modo da rendere sempre disponibili le risorse gestite da Version Cue a un intero gruppo di lavoro.

Per una dimostrazione video dell'uso di Version Cue in un gruppo di lavoro, visitare la pagina Web disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0113_it.



Condivisione di file locale o basata su server: Version Cue può essere configurato per operare in un ambiente basato su utenti o su server. In un'implementazione basata su utenti, i file e i progetti sono condivisi dal disco rigido locale di ciascun utente. In un ambiente basato su server, al contrario, il server di Version Cue risiede su un computer distinto e dedicato.

Il server di Version Cue viene installato nella cartella Programmi/File comuni/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server (Windows) o Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server (Mac OS). Non è possibile cambiare questo percorso.

Per installare il server di Version Cue in un computer dedicato, eseguire il programma di installazione di Creative Suite 3 (edizione Design, Web o Master Collection) su tale computer, seguendo le istruzioni visualizzate in modo da installare unicamente il server di Version Cue.

Nota: *prima di installare il server di Version Cue in un computer dedicato, consultare il Contratto di licenza per l'utente finale (EULA) relativo alla propria copia di Adobe Creative Suite.*

Installazione e configurazione del server di Version Cue

Per utilizzare un server di Version Cue, è necessario attivarlo e configurare le impostazioni iniziali. Una volta configurate le impostazioni iniziali, è possibile configurare altre impostazioni del server di Version Cue nelle preferenze di Version Cue e specificare impostazioni avanzate del server (ad esempio l'attivazione di SSL) in Amministrazione server Version Cue.

Per una dimostrazione video della configurazione del server di Version Cue, visitare la pagina Web disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0114_it.

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Avvia server personale nella finestra di dialogo Adobe o in Adobe Bridge.
- Aprire il Pannello di controllo e fare doppio clic su Adobe Version Cue CS3 (Windows) o fare clic su Adobe Version Cue CS3 in Preferenze di Sistema (Mac OS), quindi fare clic su Avvia.

Version Cue avvia Amministrazione server Version Cue e visualizza la finestra Configurazione iniziale.

2 Nelle finestra, specificare una password per l'amministratore di sistema nella casella Password.

Nota: *prendere nota della password specificata. Se venisse dimenticata, sarebbe necessario reinstallare il server di Version Cue.*

3 Specificare un nome per il server nella casella di testo Nome server.

4 Selezionare un'opzione dal menu Visibilità server:

- Per impedire ad altri utenti della rete di vedere il server, scegliere Privato. Ai server privati di Version Cue è possibile accedere solo dal computer locale.
- Per rendere visibile il server agli altri utenti della rete, scegliere Visibile ad altri. (È necessario configurare il server come visibile se si vuole che gli altri utenti possano accedere ai progetti sul server.)

Nota: *se Version Cue è installato in un computer Windows che utilizza un firewall e si desidera condividere il server con altri utenti, lasciare aperte le porte TCP 3703 e 5353. Se è stato abilitato SSL per il server di Version Cue, lasciare aperta anche la porta 3704. Se Version Cue CS2 è installato nello stesso computer, lasciare aperta anche la porta 50900 (e la porta 50901 se SSL è abilitato). Per istruzioni dettagliate, vedere la Guida in linea di Windows.*

5 Scegliete un'opzione dal menu Account utente: I

- Per consentire agli utenti di accedere al server senza un account utente esistente, selezionare Creazione automatica utente. Se si seleziona questa opzione, quando un nuovo utente accede al server viene creato un nuovo account utente senza una password.

Se si attiva la creazione automatica degli account utente e successivamente si attiva il supporto LDAP, gli utenti LDAP vengono automaticamente importati quando accedono al server con il proprio nome account LDAP. Gli utenti importati in questo modo vengono aggiunti al gruppo Tutti, vengono assegnati al livello di accesso Nessuno e non possono accedere ad Amministrazione server Version Cue. Utilizzare questa tecnica per assegnare automaticamente agli utenti LDAP diritti di accesso predefiniti per i progetti presenti in un server di Version Cue, senza dover importare esplicitamente gli utenti.

- Per specificare che solo gli utenti con nome, definiti in Amministrazione server Version Cue, possono accedere al server, scegliere Creazione manuale utente.

6 Fare clic su Salva e continua per accedere ad Amministrazione server Version Cue e specificare le impostazioni avanzate del server.

Consultare anche

"Amministrazione server Version Cue" a pagina 106

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Creazione e gestione di utenti" a pagina 108

Impostazione delle preferenze del server di Version Cue

Nelle preferenze di Version Cue è possibile configurare molte impostazioni del server di Version Cue, come la quantità di RAM disponibile a Version Cue e la posizione della cartella Data. Per configurare le impostazioni avanzate, quali l'attivazione di SSL, la modifica del nome del server di Version Cue, le opzioni del registro del server, la reimpostazione dei blocchi utente e il backup del server, è necessario utilizzare Amministrazione server Version Cue.

Consultare anche

"Attività avanzate di Amministrazione server Version Cue" a pagina 114

Accesso alle preferenze del server di Version Cue

1 Effettuare una delle seguenti operazioni per accedere alle preferenze di Version Cue:

- In Windows, fare doppio clic sull'icona di Version Cue sulla barra delle applicazioni, nell'angolo inferiore destro dello schermo.
- In Mac OS, fare clic sull'icona di Version Cue sulla barra dei menu, nella parte superiore dello schermo, e scegliere Preferenze di Version Cue CS3 dal menu.
- Aprire il Pannello di controllo e fare doppio clic su Adobe Version Cue CS3 (Windows) o fare clic su Adobe Version Cue CS3 in Preferenze di Sistema (Mac OS).

2 Fare clic sulla scheda Impostazioni nella finestra di dialogo Adobe Version Cue CS3.

Rendere visibile il server di Version Cue.

1 Per consentire agli altri utenti l'accesso ai progetti condivisi di Version Cue presenti sul server, scegliere Visibile ad altri dal menu Visibilità server. Per nascondere il server di Version Cue agli altri utenti, scegliere Privato.

Nota: *se Version Cue è installato in un computer Windows che utilizza un firewall e si desidera condividere il server con altri utenti, lasciare aperte le porte TCP 3703 e 5353. Se è stato abilitato SSL per il server di Version Cue, lasciare aperta anche la porta 3704. Se Version Cue CS2 è installato nello stesso computer, lasciare aperta anche la porta 50900 (e la porta 50901 se SSL è abilitato). Per istruzioni dettagliate, vedere la Guida in linea di Windows.*

2 Fare clic su Applica.

Definizione delle dimensioni di un gruppo di lavoro

1 Dal menu Dimens. gruppo lavoro, scegliere il numero di utenti che mediamente fanno uso del server di Version Cue nel corso di una giornata. Questa impostazione determina come viene gestito il carico di lavoro potenziale dal server di Version Cue.

2 Fare clic su Applica.

Definizione della RAM

La quantità predefinita di RAM allocata (128 MB) è sufficiente per i gruppi di lavoro con meno di 10 utenti e i progetti con meno di 1000 file. Allocare almeno 256 MB di RAM per i gruppi di lavoro più grandi e i progetti che comprendono oltre 1000 file. Allocare almeno 512 MB di RAM se si lavora con più di 1000 file per progetto o più di 50 progetti, indipendentemente dalle dimensioni del gruppo di lavoro.

1 Nella casella Utilizzo memoria, immettere la quantità di RAM che si vuole rendere disponibile a Version Cue (il valore predefinito è 128 MB).

2 Fare clic su Applica.

Visibilità dell'icona di Version Cue

1 Selezionare Mostra icona della barra delle applicazioni di Version Cue CS3 (Windows) o Mostra lo stato di Version Cue CS3 sulla barra dei menu (Mac OS) per rendere visibile l'icona di Version Cue.

2 Fare clic su Applica.

Attivazione di Version Cue all'avvio del computer

1 Selezionare Attiva Version Cue CS3 all'avvio del computer.

2 Fare clic su Applica.

Modifica della posizione della cartella Data

La cartella Data contiene i file che mantengono l'integrità dei progetti, delle versioni dei file e dei metadati di Version Cue. È possibile cambiare la posizione della cartella Data, ma non spostarla su un volume di rete diverso. Se si sposta la cartella Data su un disco esterno in Mac OS, deselezionare Ignora proprietà su questo volume nella finestra di dialogo Informazioni del disco.

Importante: *Prima di modificare la posizione della cartella, arrestare il server di Version Cue. Non tentare di spostare manualmente questa cartella o di modificare i file contenuti nella cartella Data di Version Cue.*

1 Effettuare una delle seguenti operazioni per accedere alle preferenze di Version Cue:

- In Windows, fare doppio clic sull'icona di Version Cue sulla barra delle applicazioni, nell'angolo inferiore destro dello schermo.
- In Mac OS, fare clic sull'icona di Version Cue sulla barra dei menu, nella parte superiore dello schermo, e scegliere Preferenze di Version Cue CS3 dal menu.
- Aprire il Pannello di controllo e fare doppio clic su Adobe Version Cue CS3 (Windows) o fare clic su Adobe Version Cue CS3 in Preferenze di Sistema (Mac OS).

2 Fare clic sulla scheda Posizioni nella finestra di dialogo Adobe Version Cue CS3.

3 Fare clic sul pulsante Scegli accanto alla posizione corrente della cartella Data, quindi selezionare una nuova posizione per la cartella. È necessario scegliere una posizione all'interno del computer (compresi i dischi esterni) in cui è installato il server di Version Cue.

4 Fare clic su OK.

5 Fare clic su Applica. Se richiesto, fare clic su Sì (Windows) o Riavvia (Mac OS) per riavviare il server di Version Cue.

Consultare anche

"Arresto o riavvio del server di Version Cue" a pagina 88

Connessione a server remoti

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Quando occorre lavorare su progetti Version Cue che si trovano su una subnet diversa, è possibile utilizzare l'indirizzo IP del computer per accedere al server di Version Cue remoto, a condizione che sia configurato come visibile per gli altri utenti. I server di Version Cue all'interno della propria subnet che sono configurati come visibili sono automaticamente visibili.

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop scegliere File > Apri. Se si sta utilizzando la finestra di dialogo del sistema operativo, fare clic su Usa finestra Adobe. Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti e selezionare Connetti al server dal menu Strumenti o Connetti a dal menu Strumenti di progetto (Acrobat) .
- In Bridge, selezionare Strumenti > Version Cue > Connetti al server.

2 Nella finestra di dialogo Connetti al server, digitare l'indirizzo IP o DNS e la porta del server di Version Cue, ad esempio http://153.32.235.230. Se la connessione viene eseguita con un server che si trova sullo stesso sistema di un'area di lavoro Version Cue CS2, aggiungere il numero di porta 50900 alla fine dell'URL di Version Cue, ad esempio http://153.32.235.230:50900.

Visualizzare la pagina di accesso di Amministrazione server Version Cue per identificare gli URL di Version Cue che devono essere utilizzati dagli utenti remoti e dalle applicazioni WebDAV per accedere al server. In alternativa, visualizzare gli URL nel pannello Ispezione di Bridge.

3 Fare clic su OK.

Un collegamento al server remoto viene incluso automaticamente nell'elenco dei server di Version Cue disponibili.

Connessione a un server di Version Cue tramite WebDAV

Adobe consiglia di gestire i file non Adobe con Adobe Bridge. Tuttavia, se si collabora con altri utenti che non hanno accesso a Adobe Bridge, è possibile utilizzare l'URL del server WebDAV di Version Cue per accedere ai progetti presenti in un server di Version Cue.

È possibile accedere al server di Version Cue utilizzando un'applicazione WebDAV, ad esempio un'applicazione Microsoft Office. In Windows, specificare un progetto presente su un server di Version Cue come risorsa di rete indicando l'URL WebDAV del progetto. In Mac OS, specificare l'ULR WebDAV del progetto selezionando il comando Connetti al server dal Finder. Prima di provare a connettersi, consultare nella documentazione dell'applicazione le informazioni relative alle funzioni WebDAV.

❖ Immettere l'URL WebDAV di Version Cue, il numero di porta (3703, oppure 50900 se ci si connette a un server installato sullo stesso sistema di un'area di lavoro Version Cue CS2). Ad esempio: http://153.32.235.230:3703/webdav/*nome_progetto*

Migrazione di progetti al server di Version Cue 3.0

Se si utilizza Version Cue CS2, è necessario trasferire i propri progetti a Version Cue CS3. Quando si esegue la migrazione di progetti Version Cue CS2 a Version Cue CS3, gli utenti assegnati a quei progetti vengono a loro volta trasferiti.

Non è possibile migrare progetti Version Cue CS2 a Version Cue CS3 nei computer Macintosh con processore Intel.

Prima di eseguire la migrazione dei progetti, chiedere a tutti gli utenti di sincronizzare i propri file, in modo da aggiornare tutti i dati del progetto.

1 Individuare la cartella "com.adobe.versioncue.migration_2.0.0" nel computer in cui è installato Version Cue CS3 e copiarla nella cartella Version Cue CS2 Plugins.

2 Riavviare Version Cue CS2.

3 Accedere ad Amministrazione server Version Cue CS3.

4 Fare clic sulla scheda Avanzate, quindi fare clic su Importa dati Version Cue CS2.

5 Immettere un nome di accesso e una password amministratore di Version Cue CS2 e fare clic su Accedi.

6 Selezionare il progetto da migrare e fare clic su Migra.

Nota: *se il progetto Version Cue CS2 ha lo stesso nome di un progetto già esistente sul server di Version Cue CS3, Version Cue aggiunge un numero alla fine del nome del progetto Version Cue CS2 (ad esempio, Progetto test (2)). Se un utente Version Cue CS2 ha lo stesso nome utente di un utente già esistente sul server di Version Cue CS3, Version Cue utilizza l'account utente Version Cue CS3 già esistente.*

7 Quando viene visualizzata la pagina di conferma in Amministrazione server Version Cue, fare clic su Completa.

8 Arrestare l'area di lavoro Version Cue CS2.

9 Disinstallare Version Cue CS2.

10 Riavviare il server di Version Cue CS3. La porta viene riavviata per consentire l'accesso sia ai componenti di Adobe Creative Suite 2 che a quelli di Adobe Creative Suite 3.

Consultare anche

"Accesso ad Amministrazione server Version Cue" a pagina 107

Arresto o riavvio del server di Version Cue

Quando si chiude il server di Version Cue, l'accesso ai progetti Version Cue ospitati su tale server viene disabilitato.

Ogni volta che viene riavviato, il server di Version Cue esegue un controllo di integrità ed effettua le riparazioni eventualmente necessarie. Per assicurare prestazioni ottimali, riavviare il server di Version Cue una volta alla settimana, in modo da eseguire il controllo di integrità e le eventuali riparazioni.

1 Effettuare una delle seguenti operazioni per accedere alle preferenze di Version Cue:

- In Windows, fare doppio clic sull'icona di Version Cue sulla barra delle applicazioni, nell'angolo inferiore destro dello schermo.
- In Mac OS, fare clic sull'icona di Version Cue sulla barra dei menu, nella parte superiore dello schermo, e selezionare Preferenze di Version Cue CS3.
- Aprire il Pannello di controllo e fare doppio clic su Adobe Version Cue CS3 (Windows) o fare clic su Adobe Version Cue CS3 in Preferenze di Sistema (Mac OS).

2 Fare clic sulla scheda Impostazioni nella finestra di dialogo Adobe Version Cue CS3.

- Per chiudere il server di Version Cue, fare clic su Arresto. Quando appare la richiesta di conferma, fare clic su Sì (Windows) o Spegni (Mac OS).
- Per riavviare il server di Version Cue, fare clic su Arresto, quindi su Avvio.
- Per attivare automaticamente Version Cue all'avvio del computer, selezionare Attiva Version Cue CS3 all'avvio del computer.

3 Fare clic su OK (Windows) o Applica ora (Mac OS).

È possibile riavviare il server di Version Cue anche facendo clic su Riavvia server nella scheda Avanzate di Amministrazione server Version Cue.

Consultare anche

"Attività avanzate di Amministrazione server Version Cue" a pagina 114

Operazioni con i progetti Version Cue

Informazioni sui progetti Version Cue

I progetti Version Cue vengono archiviati nei server di Version Cue. Nei progetti vengono archiviate le copie master dei file aggiunti al progetto, nonché le versioni dei file e altri dati, quali commenti e date delle versioni. Se il server di Version Cue è stato configurato come visibile e i progetti sono condivisi, più utenti possono accedere ai progetti, che possono contenere file Adobe e non Adobe.

Quando si apre per la prima volta un progetto Version Cue viene creata una cartella denominata "Version Cue" nella cartella Documenti (Windows e Mac OS), a cui viene aggiunta una cartella di progetto. Viene inoltre creato un collegamento al progetto, che viene visualizzato in Bridge e nella finestra di dialogo Adobe dopo aver fatto clic sull'icona Version Cue.

È possibile creare e amministrare progetti solo se si dispone delle autorizzazioni appropriate in Amministrazione server Version Cue.

Nota: *se si utilizza un componente di Adobe Creative Suite 2 o Acrobat 8, non è possibile visualizzare progetti Version Cue CS3 nella finestra di dialogo Adobe o in Bridge, a meno che il progetto non sia stato impostato come compatibile con Adobe Creative Suite 2 e Acrobat 8. Inoltre, i componenti di Creative Suite 2 e Acrobat 8 non possono connettersi ai server di Version Cue CS3 che utilizzano SSL.*

Consultare anche

"Informazioni sui file di progetto locali" a pagina 95

"Informazioni sulle versioni" a pagina 102

"Creazione e gestione di utenti" a pagina 108

Creazione di progetti

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile creare progetti utilizzando Bridge, uno qualsiasi dei componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue oppure Amministrazione server Version Cue, che include opzioni per specificare proprietà di progetto avanzate.

Per poter creare progetti in Version Cue, è necessario disporre di autorizzazioni di Amministratore del progetto.

Consultare anche

"Creazione e gestione di utenti" a pagina 108

Creazione di un progetto

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop scegliere File > Apri. Fare clic su Usa finestra Adobe, se si sta utilizzando la finestra di dialogo del sistema operativo.

2 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

3 Scegliere Nuovo progetto dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat) .

4 Scegliere dal menu Posizione un server di Version Cue in cui ospitare il progetto.

5 Immettere un nome per il progetto nella casella Nome progetto e una descrizione nella casella Info progetto.

6 Per rendere il progetto e i relativi file disponibili per altri utenti, selezionare Condividi questo progetto con altri.

7 Per creare un progetto accessibile agli utenti di Creative Suite 2 o Acrobat 8, selezionare Ottimizza la compatibilità con le applicazioni CS2 e Acrobat 8.

8 Fare clic su OK.

Creazione di un progetto in Bridge

1 Scegliere Strumenti > Version Cue > Nuovo progetto.

2 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, scegliere dal menu Posizione un server di Version Cue in cui ospitare il progetto.

3 Immettere un nome per il progetto nella casella Nome progetto e una descrizione nella casella Info progetto.

4 Per rendere il progetto e i relativi file disponibili per altri utenti, selezionare Condividi questo progetto con altri.

5 Per creare un progetto accessibile agli utenti di Creative Suite 2 o Acrobat 8, selezionare Ottimizza la compatibilità con le applicazioni CS2 e Acrobat 8.

6 Fare clic su OK.

Apertura di un progetto

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile aprire progetti archiviati in un server di Version Cue locale oppure progetti condivisi presenti su un server remoto configurato per essere visibile ad altri.

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

Apertura di un progetto

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop scegliere File > Apri. Fare clic su Usa finestra Adobe, se si sta utilizzando la finestra di dialogo del sistema operativo.

2 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sul server locale per visualizzarne i progetti.
- Fare doppio clic su Progetti recenti per aprire un progetto aperto di recente.
- Fare doppio clic su Sfoglia server per individuare il server di Version Cue che ospita il progetto. Quando si individua il server, fare doppio clic su di esso per visualizzarne i progetti.

Nota: *se il server che ospita il progetto è esterno alla rete, scegliere Connetti al server dal menu Strumenti o Connetti a dal menu Strumenti di progetto (Acrobat), immettere l'indirizzo IP o DNS del server e fare clic su Connetti.*

4 Fare doppio clic sul progetto per aprirlo.

Apertura di un progetto in Bridge

1 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sul server locale per visualizzarne i progetti.
- Fare doppio clic su Progetti recenti per aprire un progetto aperto di recente.
- Fare doppio clic su Sfoglia server per individuare il server di Version Cue che ospita il progetto. Quando si individua il server, fare doppio clic su di esso per visualizzarne i progetti.

Nota: *se il server che ospita il progetto è esterno alla subnet, scegliere Strumenti > Version Cue > Connetti a, immettere l'indirizzo IP o DNS del server e fare clic su Connetti.*

3 Fare doppio clic sul progetto per aprirlo.

Modifica delle proprietà di un progetto

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile modificare la maggior parte delle proprietà di un progetto, inclusi nome, descrizione e stato di condivisione; la posizione dei file di progetto locali e la posizione dei backup dei progetti in Bridge o nella finestra di dialogo Adobe. Tuttavia, se si desidera attivare blocchi di protezione, modificare o assegnare utenti o obbligare gli utenti a eseguire il login per accedere a un progetto, utilizzare Amministrazione server Version Cue.

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Apertura di un progetto" a pagina 90

"Informazioni sui file di progetto locali" a pagina 95

"Creazione e gestione di progetti in Amministrazione server Version Cue" a pagina 111

Accesso alle proprietà di un progetto

- In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, selezionare il progetto nella finestra di dialogo Adobe, quindi scegliere Modifica proprietà dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat).
- In Bridge, selezionare il progetto, scegliere Visualizza > Pannello Ispezione e fare clic su Modifica proprietà nell'area delle attività del pannello di ispezione.
- In Bridge, selezionare il progetto, quindi scegliere Strumenti > Version Cue > Modifica proprietà.

Nota: *per modificare proprietà di progetto avanzate in Amministrazione server Version Cue, fare clic su Amministrazione server nella finestra di dialogo Modifica proprietà.*

Modifica del nome o della descrizione di un progetto

1 Nella finestra di dialogo Modifica proprietà, immettere un nome nella casella di testo Nome progetto. Il nuovo nome sarà riprodotto nella cartella dei progetti locali dell'utente o del gruppo di lavoro solo dopo aver effettuato la disconnessione

e la riconnessione al progetto. Per modificare la descrizione del progetto, immettere del testo nella casella di testo Info progetto.

2 Fare clic su Salva.

Modifica della posizione dei file di progetto locali

1 Nella finestra di dialogo Modifica proprietà espandere File di progetto locali, per visualizzare la posizione dei file di progetto locali sul computer.

2 Fare clic su Modifica posizione e scegliere la nuova posizione dei file di progetto locali sul computer.

Nota: *non spostare manualmente la cartella dei progetti nel file system per modificare la posizione dei file di progetto locali.*

3 Fare clic su Salva.

Modifica dello stato di condivisione di un progetto

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Per impostazione predefinita, i progetti Version Cue CS3 sono privati; tuttavia, è possibile modificare lo stato di condivisione di un progetto in qualsiasi momento.

È possibile utilizzare Amministrazione server Version Cue per rendere necessario il login per i progetti condivisi, restringendo così l'accesso a specifici utenti.

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Apertura di un progetto" a pagina 90

"Creazione e gestione di progetti in Amministrazione server Version Cue" a pagina 111

Impostazione di un progetto come condiviso o non condiviso

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, selezionare il progetto nella finestra di dialogo Adobe, quindi scegliere Modifica proprietà dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat).

2 Selezionare o deselezionare Condividi questo progetto con altri, quindi fare clic su Salva.

Impostazione di un progetto come condiviso o non condiviso in Bridge

1 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

2 Selezionare il progetto ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Visualizza > Pannello Ispezione e fare clic su Modifica proprietà nell'area delle attività del pannello di ispezione.
- Scegliere Strumenti> Version Cue > Modifica proprietà.

3 Selezionare o deselezionare Condividi questo progetto con altri, quindi fare clic su Salva.

Modifica della posizione dei backup dei progetti

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Prima di modificare la posizione della cartella di backup, è necessario arrestare il server di Version Cue. Non spostare la cartella manualmente.

1 Arrestare il server di Version Cue (vedere "Amministrazione server Version Cue" a pagina 106).

2 Effettuare una delle seguenti operazioni per accedere alle preferenze di Version Cue:

- In Windows, fare doppio clic sull'icona di Version Cue sulla barra delle applicazioni, nell'angolo inferiore destro dello schermo.

- In Mac OS, fare clic sull'icona di Version Cue sulla barra dei menu, nella parte superiore dello schermo, e scegliere Preferenze di Version Cue CS3 dal menu.
- Aprire il Pannello di controllo e fare doppio clic su Adobe Version Cue CS3 (Windows) o fare clic su Adobe Version Cue CS3 in Preferenze di Sistema (Mac OS).

3 Fare clic sulla scheda Posizioni nella finestra di dialogo Adobe Version Cue CS3.

4 Fare clic sul pulsante Scegli accanto alla posizione Cartella Backup e selezionare una nuova posizione per la cartella. È necessario scegliere una posizione all'interno del computer in cui è installato il server di Version Cue.

5 Fare clic su OK.

6 Fare clic su OK (Windows) o Applica ora (Mac OS). Se richiesto, fare clic su Sì (Windows) o Riavvia (Mac OS) per riavviare il server di Version Cue.

Aggiunta di file e cartelle a un progetto

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Per salvare diverse versioni di un file, condividere il file con il gruppo di lavoro e sfruttare i vantaggi della gestione dei file di Version Cue, è necessario aggiungere il file a un progetto Version Cue. Ai progetti Version Cue possono essere aggiunti sia file Adobe sia file non Adobe. Aggiungere i file uno alla volta dal componente di Adobe Creative Suite abilitato per Version Cue, utilizzando la finestra di dialogo Adobe, o aggiungere gruppi di file utilizzando il comando Aggiungi file in Bridge.

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Apertura di un progetto" a pagina 90

Aggiunta di un file a un progetto

1 Aprire il file in Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop.

2 Scegliere File > Salva con nome. Fare clic su Usa finestra Adobe, se si sta utilizzando la finestra di dialogo del sistema operativo.

3 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti, aprire il progetto a cui si desidera aggiungere il file e fare clic su Salva con nome.

4 Immettere un commento sulla versione nella finestra di dialogo Archivia o Salva una versione e fare clic su OK.

Aggiunta di un file o una cartella a un progetto in Bridge

1 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti e aprire il progetto a cui si desidera aggiungere file.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare i file o le cartelle da Esplora risorse (Windows) o Finder (Mac OS) al progetto in Bridge. Non è possibile trascinare cartelle vuote in un progetto Version Cue in Bridge.
- Scegliere Strumenti > Version Cue > Aggiungi file. Nella finestra di dialogo Apri selezionare uno o più file e fare clic su Apri.

3 Immettere un commento sulla versione nella finestra di dialogo Archivia e fare clic su OK.

Eliminazione di progetti

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile eliminare un progetto Version Cue in Bridge o in qualsiasi componente di Adobe Creative Suite abilitato per Version Cue, oppure utilizzando Amministrazione server Version Cue. Non è possibile eliminare un progetto se uno qualsiasi degli utenti ha file contrassegnati come Estratto o In uso (Acrobat).

Nota: *rimuovere i blocchi file per rimuovere lo stato Estratto o In uso (Acrobat) dei file designati come tali. Vedere Attività avanzate di Amministrazione server Version Cue.*

Se si elimina un progetto vengono definitivamente cancellati tutti i relativi file, incluse le versioni, e le cartelle dal server di Version Cue, i collegamenti al progetto e i file di progetto locali sul computer. I file di progetto locali creati sui computer di altri utenti non verranno eliminati fino a quando questi utenti non si disconnettono dal progetto eliminato.

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Apertura di un progetto" a pagina 90

"Creazione e gestione di progetti in Amministrazione server Version Cue" a pagina 111

Eliminazione di un progetto

❖ In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, selezionare il progetto che si desidera eliminare nella finestra di dialogo Adobe, quindi fare clic sull'icona Elimina .

Eliminazione di un progetto in Bridge

1 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

2 Selezionare il progetto che si desidera eliminare, quindi fare clic sull'icona Elimina elemento .

Disconnessione dai progetti

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Quando si esegue la *disconnessione* da un progetto vengono cancellati i file di progetto locali presenti sul computer, ma restano intatte le copie master presenti nel server di Version Cue. La disconnessione rimuove anche i collegamenti al progetto da Bridge e dalla finestra di dialogo Adobe. Può essere necessario eseguire la disconnessione per liberare più spazio sul disco rigido. Alla successiva apertura, modifica o sincronizzazione di un file o al successivo scaricamento, verranno creati nuovi file di progetto locali. È inoltre possibile disconnettersi da un progetto per cancellare i file di progetto locali da un progetto eliminato da un altro membro del gruppo di lavoro.

Se un amministratore elimina un progetto in cui sono presenti file di progetto locali con lo stato Estratto o In uso (Acrobat), è necessario eliminare manualmente la cartella dei file di progetto locali dal disco rigido. Sarà quindi possibile disconnettersi dal progetto.

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Apertura di un progetto" a pagina 90

Disconnessione da un progetto

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe.

2 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul progetto da cui si desidera disconnettersi, quindi scegliere Disconnetti.

Disconnessione da un progetto in Bridge

1 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

2 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul progetto da cui si desidera disconnettersi, quindi scegliere Disconnetti.

Operazioni con i file in Version Cue

Informazioni sui file di progetto locali

Quando si interviene su un file di un progetto Version Cue, si modifica una *copia locale* del file nella cartella di progetto presente sul disco rigido e non il file master disponibile nel server di Version Cue, che resta protetto e intatto. I file di progetto locali consentono inoltre a più utenti di lavorare simultaneamente sullo stesso file.

Importante: *per modificare la posizione dei file di progetto locali sul disco rigido, utilizzare la funzione Modifica posizione, non spostare manualmente la cartella di progetto nel file system. Per istruzioni, vedere "Modifica delle proprietà di un progetto" a pagina 91.*

Mentre si lavora, utilizzare il comando Salva per salvare periodicamente le modifiche e aggiornare il file di progetto locale. Una nuova versione viene aggiunta al file master presente nel server di Version Cue quando si sceglie il comando Archivia o Salva versione (Acrobat) o si sincronizzano i file con il server di Version Cue.

Consultare anche

"Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80

"Informazioni sui progetti Version Cue" a pagina 89

"Informazioni sulle versioni" a pagina 102

"Sincronizzazione dei file" a pagina 105

Stati dei file

I file gestiti da Version Cue sono contrassegnati da un'icona di stato che descrive lo stato del file nel server di Version Cue. È possibile visualizzare lo stato di un file mentre si esplorano i file di un progetto Version Cue, in Bridge e anche nell'area di stato della finestra del documento dopo aver aperto un file in un componente di Creative Suite abilitato per Version Cue. In Acrobat, lo stato viene visualizzato nell'angolo inferiore sinistro del riquadro di navigazione.

Se non viene visualizzato lo stato di Version Cue nell'area di stato della finestra del documento, fare clic sulla barra di stato e scegliere Mostra > Version Cue Status.

Un file può avere contemporaneamente più stati.

Aperto Il file è aperto sul computer. Lo stato Aperto viene indicato solo per i file sul computer.

Estratto da me Si sta modificando il file. Questo stato viene assegnato quando si apporta una modifica che cambia il contenuto del file. È possibile contrassegnare un file come estratto prima di modificarlo, per avvisare gli altri utenti che si intende apportare modifiche al contenuto.

Estratto da <nome utente> Un altro utente sta modificando il file e non ha ancora salvato una nuova versione.

Per visualizzare rapidamente tutti i file estratti di un particolare progetto, aprire il progetto e fare clic su File estratti sotto la voce Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe.

Sincronizzato L'ultima versione nota del file è disponibile per la modifica e sul computer è presente una copia locale di essa. Questo stato viene assegnato quando si archivia una versione del file che si sta modificando o si sincronizza un progetto.

In conflitto È presente un conflitto di versione o due utenti stanno modificando lo stesso file.

Nuovo file Il file nella cartella di progetto locale è la sola copia nota a Version Cue e non è stata sincronizzata con il server di Version Cue. Questo stato può essere applicato, ad esempio, se un file viene salvato per la prima volta in un progetto esistente mentre il server di Version Cue non è in linea. Il file può essere modificato, ma deve essere archiviato o sincronizzato dopo aver salvato le modifiche.

Versione più recente sul server Esiste un file di progetto locale ma ne è presente una versione più recente nel server di Version Cue. Questo stato indica che è necessario attendere qualche istante per scaricare un file di progetto locale aggiornato per poter modificare il file.

Server Offline È presente un file di progetto locale ma il server di Version Cue non è in linea o l'utente non è in linea e non può accedere al server. Non c'è alcun modo per verificare se il file di progetto locale è sincronizzato con l'ultima versione presente nel server di Version Cue. È possibile modificare una copia non in linea e salvare le modifiche apportate; tuttavia è necessario archiviare una versione o sincronizzare il file quando il server di Version Cue ritorna il linea.

Eliminato Il file o la cartella sono stati eliminati dal progetto ma non ancora cancellati definitivamente. È possibile ripristinare un file o una cartella eliminata.

Consultare anche

"Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80

"Modifica e sincronizzazione dei file non in linea" a pagina 105

"Eliminazione di file o cartelle da un progetto" a pagina 100

"Modifica dei file estratti da un altro utente" a pagina 97

Apertura di un file in un progetto

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile aprire file solo da progetti archiviati in un server di Version Cue locale o da progetti condivisi presenti su un server remoto configurato per essere visibile ad altri.

Consultare anche

"Apertura di un progetto" a pagina 90

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

Apertura di un file di progetto

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, scegliere File > Apri e fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe.

2 Fare doppio clic sul progetto che contiene il file che si desidera aprire.

3 Selezionare il file e fare clic su Apri.

Nota: *per mostrare un file in Bridge, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul file nella finestra di dialogo Adobe e scegliere Mostra in Bridge.*

Apertura di un file di progetto da Bridge

1 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

2 Fare doppio clic sul progetto che contiene il file che si desidera aprire, quindi fare doppio clic sul file. Il file viene aperto nella relativa applicazione nativa.

Salvataggio delle modifiche apportate a un file di progetto locale

Se si desidera salvare le modifiche eseguite ma non si è pronti a salvare una nuova versione durante la modifica di un file aperto da un progetto Version Cue, è possibile utilizzare il comando File > Salva per salvare le modifiche al file di progetto locale presente sul computer. Queste modifiche saranno disponibili per altri utenti solo dopo aver salvato una nuova versione del file nel server di Version Cue condiviso. È inoltre possibile chiudere il file dopo aver salvato le modifiche, quindi riaprire il file e archiviarne una versione in un momento successivo.

❖ Per salvare le modifiche al file di progetto locale, scegliere File > Salva.

Consultare anche

"Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80

"Archiviazione di versioni" a pagina 102

Rimozione dei file di progetto locali

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile rimuovere file non estratti da se stessi dalla cartella di progetto locale, se, ad esempio, si desidera liberare spazio sul disco rigido. La rimozione dei file di progetto locali non incide sui file archiviati che si trovano nel server di Version Cue. Alla successiva sincronizzazione del progetto verranno creati nuovi file di progetto locali.

I file di progetto locali vengono rimossi anche se ci si disconnette da un progetto; tuttavia, il comando Disconnetti rimuove anche i collegamenti al progetto da Bridge e dalla finestra di dialogo Adobe.

- In Bridge, selezionare un progetto o un file di progetto Version Cue e scegliere Strumenti > Version Cue > Cancella file locali.
- In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, selezionare un progetto o un file di progetto Version Cue e scegliere Cancella file locali dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat).

Consultare anche

"Disconnessione dai progetti" a pagina 94

Modifica dei file estratti da un altro utente

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Se qualcuno sta modificando una copia locale di un file master, Version Cue imposta lo stato del file su Estratto da o In uso (Acrobat), informa che il file è già stato estratto quando si tenta di modificare il file di progetto locale e consente di decidere se continuare o meno a utilizzare il file.

Una volta concluse le operazioni, entrambi gli utenti possono salvare una nuova versione del file nel server di Version Cue. Version Cue avvisa tutti gli utenti correnti del file della presenza di una nuova versione nel server di Version Cue e consente loro di scegliere di scaricare la versione più recente o continuare ad apportare modifiche.

Utilizzare Amministrazione server Version Cue per assegnare blocchi di protezione a un progetto Version Cue. Solo il primo utente che modifica un file di un progetto con blocchi di protezione può archiviare una versione del file nel progetto Version Cue. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione e gestione di progetti in Amministrazione server Version Cue" a pagina 111.

Modifica di un file estratto da un altro utente

1 Aprire il file e scegliere una delle seguenti opzioni quando viene visualizzato l'avviso Estratto da o In uso da (Acrobat):

Elimina modifiche Visualizza la versione più recente del file dal server di Version Cue e annulla le modifiche apportate al file di progetto locale.

Continua modifica Consente di modificare il file di progetto locale senza sovrascrivere le modifiche apportate nella copia locale dello stesso file di un altro utente (ad ogni utente viene richiesto di salvare una nuova versione del file).

2 Se si continua a utilizzare il documento e si apportano modifiche al contenuto, viene visualizzato un avviso per ricordare all'utente che c'è la possibilità di creare copie in conflitto. Scegliere una delle seguenti opzioni:

No, chiudi il documento Chiude il file senza alcuna modifica.

Sì, tieni aperto Tiene il file aperto in modo che sia possibile lavorare sul documento.

3 Se al progetto non sono stati applicati blocchi di protezione, è possibile salvare una nuova versione delle modifiche apportate. Viene visualizzato un avviso per informare gli utenti che se si continua verranno create modifiche in conflitto. Scegliere una delle seguenti opzioni:

Annulla Viene visualizzato nuovamente il documento aperto senza archiviare una versione.

Archivia Aggiorna il file master nel server di Version Cue con la nuova versione. Viene visualizzato un avviso per l'altro utente, per informarlo che è stata creata una versione più recente del file.

È possibile chiudere il documento e annullare tutte le modifiche apportate in qualsiasi momento.

Aggiornamento di un file con la versione più recente

Se un altro utente crea una nuova versione di un file aperto o ancora contrassegnato come Ritirato o In uso (Acrobat), quando si apre il file o si tenta di apportarvi modifiche, o quando si porta in primo piano la finestra del documento in un gruppo di documenti, viene richiesto di aggiornare il documento con l'ultima versione.

❖ Quando viene visualizzata la richiesta, scegliere una delle seguenti opzioni:

Elimina modifiche Aggiorna il documento con la versione più recente disponibile nel progetto Version Cue. Dopo l'aggiornamento è possibile continuare a modificare il file. Verranno però perse tutte le modifiche apportate anche se è stato già utilizzato il comando Salva per salvare le modifiche nel file di progetto locale.

Continua modifica Lascia il documento invariato. È possibile continuare a modificare il file senza sovrascrivere le modifiche nella versione più recente. Viene invece richiesto di salvare una nuova versione del file quando lo si chiude o di annullare le modifiche.

Spostamento e copia dei file Version Cue

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Utilizzare i comandi Sposta a o Copia in in Bridge per spostare o copiare i file Version Cue all'interno di un progetto, tra progetti o da un progetto a una cartella desktop. Quando si copia o si sposta un file, viene copiata o spostata solo la versione più aggiornata.

Consultare anche

"Apertura di un progetto" a pagina 90

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

Copia dei file Version Cue

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare il file in Bridge e scegliere Modifica > Copia.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul file in Bridge, scegliere Copia in e scegliere un progetto o una cartella dal menu di scelta rapida. Per specificare una cartella non in elenco, scegliere Cartella, selezionare una cartella desktop o di progetto e fare clic su OK.
- Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Opzione (Mac OS), trascinare i file in una diversa posizione.
- Trascinare i file da un progetto all'altro. Se li si trascina in una posizione diversa dello stesso progetto, i file vengono spostati.

Spostamento dei file Version Cue

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul file in Bridge, scegliere Sposta a e scegliere un progetto o una cartella di progetto dal menu di scelta rapida. Per specificare una cartella non in elenco, scegliere Cartella, selezionare una cartella e fare clic su OK.

Nota: *se si utilizza il comando Sposta a all'interno dello stesso progetto Version Cue, i file vengono spostati. Se si utilizza il comando Sposta a per spostare i file da un progetto Version Cue all'altro o da un progetto Version Cue a una cartella desktop, i file vengono copiati.*

- Trascinare i file in una posizione diversa dello stesso progetto. Se li si trascina da un progetto all'altro, i file vengono copiati.

Ricerca dei file Version Cue

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile individuare i file in un progetto Version Cue cercando metadati specifici quali titoli, autori, dati di copyright, parole chiave, date e posizioni. I metadati vengono aggiunti ai file di progetto Version Cue durante l'uso. Inoltre, è possibile aggiungere altri metadati ai file nei componenti di Adobe Creative Suite mediante la finestra di dialogo Informazioni file. I componenti di Adobe Creative Suite possono contenere specifici campi di metadati quali, ad esempio, caratteri e colori nei file InDesign e colori nei file Illustrator.

Oltre ai file esistenti, è possibile cercare quelli eliminati dai progetti. In Bridge, è possibile cercare i file di progetto Version Cue in base al commento sulla versione e alle precedenti versioni. Per le istruzioni sulla ricerca in Bridge, consultate "Cercare file e cartelle" nella Guida di Bridge.

Nota: *in Bridge, la ricerca nei metadati di commenti sulle versioni Version Cue viene eseguita solo se si sceglie Commento di archiviazione dal menu Criteri della finestra di dialogo Trova.*

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe e fare doppio clic sul progetto in cui si desidera eseguire la ricerca.

2 Fare clic su Project Search .

3 Scegliere un'opzione dal menu Categoria di ricerca e specificare i criteri desiderati nella casella adiacente.

4 Fare clic su Cerca.

Consultare anche

"Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80

"Apertura di un progetto" a pagina 90

"Visualizzazione ed eliminazione di versioni e impostazione di una versione precedente come versione corrente" a pagina 103

Inserimento di file Version Cue

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Quando si utilizza un progetto Version Cue in Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, è possibile aggiungere un file Version Cue a un documento esattamente come si farebbe con un file non Version Cue, ovvero utilizzando il comando Inserisci. È inoltre possibile trascinare un file da un progetto Version Cue in Bridge a un file Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop aperto.

Aggiungere sempre le risorse a un progetto Version Cue prima di inserirle in un file gestito da Version Cue. Quando si inserisce un file non gestito da Version Cue in un file gestito da Version Cue, non è possibile tenere traccia delle versioni o dello stato della risorsa inserita.

Il pannello Collegamenti, in Illustrator, InCopy e InDesign, riporta ulteriori informazioni sui file inseriti dai progetti Version Cue, identificando se un file collegato è in fase di modifica e quale utente sta eseguendo la modifica. È inoltre possibile utilizzare il pannello Collegamenti per determinare se il file collegato deve essere aggiornato con una versione più recente disponibile nel server di Version.

Per informazioni dettagliate sull'inserimento di file nei documenti, consultare la guida in linea dell'applicazione specifica.

Sostituzione di un file inserito con una versione precedente

Talvolta è possibile trovarsi a utilizzare più versioni di un documento che include un collegamento a un file con più versioni. Se si decide di impostare come corrente una versione precedente del documento che include un collegamento a una versione precedente del file, viene eseguito il collegamento alla versione corrente del file nel documento impostato come corrente.

Si supponga, ad esempio, di creare un documento InDesign, inserire un file Photoshop nel documento e creare più versioni sia del documento InDesign che del file Photoshop. Se si decide di impostare come corrente una versione precedente del documento InDesign, il collegamento al file Photoshop inserito punterà alla versione corrente del file e non a quella a cui era originariamente collegato il documento InDesign impostato come corrente. Per risolvere questo problema, sostituire il file collegato con una versione precedente.

Nota: *in Illustrator, InCopy o InDesign potrebbe essere visualizzata una miniatura della versione del file a cui era originariamente collegato il documento impostato come corrente, ma il collegamento di fatto punterà alla versione più aggiornata del file. Ad esempio, quando si crea un documento InDesign in cui viene visualizzata una miniatura della versione corretta, la miniatura del file viene sostituita con la versione più aggiornata ma non corretta.*

1 In Illustrator, InCopy o InDesign, selezionare il file nel pannello Collegamenti.

2 Scegliere Versioni dal menu del pannello Collegamenti.

3 Selezionare una versione e fare clic su Converti in versione corrente. Se lo si desidera, immettere un commento sulla versione e fare clic su Salva.

Visualizzazione di file e versioni nel pannello Collegamenti

Quando Version Cue è attivato in Illustrator, InCopy o InDesign, il pannello Collegamenti identifica chi sta modificando un file collegato da un progetto Version Cue.

Il pannello Collegamenti funziona nella stessa maniera con i file gestiti da Version Cue e con quelli non gestiti da Version Cue. Ad esempio, se nel server di Version Cue è disponibile una versione più recente di un file collegato, viene visualizzata l'icona Immagine modificata ⚠; se invece manca un file, viene visualizzata l'icona Immagine mancante ?. Per aggiornare un file collegato da un progetto Version Cue, utilizzare le stesse procedure valide per i file non gestiti da Version Cue.

Il pannello Collegamenti riporta anche un'icona di stato Version Cue che descrive lo stato del file nel server di Version Cue (vedere “Stati dei file” a pagina 95) e visualizza le versioni di un file collegato in modo che sia possibile impostare come corrente e utilizzare una versione precedente. È inoltre possibile creare versioni di file non Adobe collegati.

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare le versioni di un file inserito, scegliere Versioni dal menu del pannello Collegamenti.
- Per visualizzare una descrizione comandi con le versioni di un file inserito, posizionare il puntatore del mouse sul nome del file nel pannello Collegamenti.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo del pannello Collegamenti e dei file inseriti, consultare la guida in linea di Illustrator, InCopy o InDesign.

Eliminazione di file o cartelle da un progetto

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere “Accesso alle funzioni di Version Cue” a pagina 80.*

È possibile eliminare file o cartelle in Bridge o in qualsiasi componente di Creative Suite abilitato per Version Cue. L'*eliminazione* di un file o una cartella da Version Cue è un processo in due passaggi che tutela da eliminazioni accidentali.

Il primo passaggio consiste nell'eliminazione del file o della cartella e dall'assegnazione dello stato Eliminato. L'eliminazione nasconde il file o la cartella dalla normale visualizzazione senza tuttavia cancellare la risorsa. Il secondo passaggio consiste nell'eliminazione definitiva e nella cancellazione del file o della cartella e delle relative versioni precedenti.

Nota: *qualsiasi utente con privilegi appropriati può eliminare file e cartelle, a meno che queste risorse non siano contrassegnate come Estratto o In uso (Acrobat). Se si fa parte di un gruppo di lavoro e un altro utente sta modificando un file che è necessario eliminare, è possibile reimpostare il blocco del file utilizzando Amministrazione server Version Cue.*

In Bridge e nei componenti di Adobe Creative Suite abilitati per Version Cue è possibile visualizzare i file di progetto con stato Eliminato in Cestino progetto. È possibile ripristinare i file o le cartelle con stato Eliminato per ripristinare la gestione di Version Cue. I file e le cartelle ripristinati verranno visualizzati nella precedente posizione all'interno della gerarchia delle cartelle di progetto.

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Apertura di un progetto" a pagina 90

"Informazioni sui file di progetto locali" a pagina 95

"Eliminazione di progetti" a pagina 93

"Attività avanzate di Amministrazione server Version Cue" a pagina 114

Eliminazione di file o cartelle

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe e aprire il progetto che contiene i file o le cartelle che si desidera eliminare.

2 Selezionare il file o la cartella da eliminare e fare clic sull'icona Elimina sulla barra degli strumenti.

Eliminazione di file o cartelle in Bridge

1 In Bridge, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti e aprire il progetto che contiene i file che si desidera eliminare.

2 Selezionare il file e fare clic sull'icona Elimina sulla barra degli strumenti.

Ripristino di un file o una cartella eliminati

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, aprire il progetto contenente il file o la cartella che si desidera ripristinare nella finestra di dialogo Adobe.

2 Fare clic su Cestino progetto nel pannello Preferiti, fare clic con il pulsante destro del mouse sul file che si desidera ripristinare e scegliere Ripristina.

3 Scegliere Aggiorna dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat) per aggiornare la finestra di dialogo.

Il file o la cartella vengono ripristinati nella posizione originale all'interno del progetto Version Cue.

Nota: *per ripristinare un file presente in una cartella precedentemente eliminata, è necessario ripristinare innanzitutto la cartella. Così facendo si ripristinerà la cartella e tutto il relativo contenuto.*

Ripristino di un file o una cartella eliminati in Bridge

1 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti e aprire il progetto che contiene i file che si desidera ripristinare.

2 Scegliere Strumenti > Version Cue > Visualizza cestino di progetto.

3 Selezionare il file che si desidera ripristinare e scegliere Strumenti > Version Cue > Ripristina.

Il file o la cartella vengono ripristinati nella posizione originale all'interno del progetto Version Cue.

Eliminazione definitiva di un file o una cartella

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, aprire il progetto contenente il file o la cartella che si desidera eliminare in modo definitivo nella finestra di dialogo Adobe.

2 Fare clic su Cestino progetto nel pannello Preferiti, fare clic con il pulsante destro del mouse sul file che si desidera eliminare in modo definitivo e scegliere Elimina in modo permanente.

3 Fare clic su OK.

Eliminazione definitiva di un file in Bridge

1 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti e aprire il progetto che contiene i file che si desidera eliminare in modo definitivo.

2 Scegliere Strumenti > Version Cue > Visualizza cestino di progetto.

3 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul file che si desidera eliminare in modo definitivo e scegliere Elimina in modo permanente.

Versioni di Version Cue

Informazioni sulle versioni

Le versioni tengono traccia delle modifiche apportate a un file: ogni versione è un'istantanea del file in un particolare momento. Quando si modifica un file dal server di Version Cue, si interviene sull'ultima versione salvata nel server. Quando si è pronti a salvare le modifiche nel server di Version Cue, si archivia una versione. Non è necessario archiviare una versione ogni volta che si salvano le modifiche, è sufficiente farlo solo quando si desidera creare un'istantanea del file.

Insieme alle versioni è possibile salvare commenti, per agevolare l'individuazione delle modifiche. È inoltre possibile impostare una versione precedente come la corrente, per annullare modifiche indesiderate.

È possibile confrontare più versioni dello stesso file ed eliminarne alcune quando diventano obsolete o per risparmiare spazio su disco.

Per una dimostrazione video sulla gestione delle versioni, visitare la pagina Web disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0115_it.

Consultare anche

"Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80

"Informazioni sui file di progetto locali" a pagina 95

"Salvataggio delle modifiche apportate a un file di progetto locale" a pagina 96

Archiviazione di versioni

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Per archiviare una nuova versione di un file, utilizzare il comando Archivia o Salva versione (Acrobat), che consente di salvare le modifiche nel server di Version Cue e di rimuovere lo stato Estratto da o In uso da (Acrobat) dal file.

Quando si archivia una versione, vengono trasferite e salvate solo le modifiche apportate al file.

È possibile archiviare versioni di file non Adobe solo se i file si trovano in un progetto Version Cue e sono stati aperti tramite Bridge. Dopo aver archiviato le versioni di file non Adobe, è possibile accedere ad esse dalla finestra di dialogo Versioni nei componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue e dalla finestra di ispezione o dal pannello Contenuto in Bridge.

Nota: *è possibile salvare versioni di grafica, immagini e file di testo non incorporati in InCopy, InDesign e Illustrator utilizzando il comando Modifica originale del pannello Collegamenti. Dopo aver modificato il file, salvarlo nella relativa applicazione nativa. Nel pannello Collegamenti, selezionare quindi il file e utilizzare il comando Salva versione collegamento per archiviare una versione nel progetto Version Cue. Per ulteriori informazioni, consultare la guida in linea di InCopy, InDesign o Illustrator.*

Consultare anche

"Apertura di un progetto" a pagina 90

Archiviazione di una versione

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- In Flash, InCopy, Illustrator, InDesign o Photoshop, scegliere File > Archivia.
- In Acrobat, scegliere File > Salva una versione.
- In Bridge, selezionare il file o i file che si desidera archiviare e fare clic sul pulsante Deposita.

2 Nella finestra di dialogo Archivia, immettere i commenti che si desidera associare alla versione e fare clic su OK.

Archiviazione di un file non Adobe

1 Avviare Bridge.

2 In Bridge, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti e aprire il progetto che contiene il file che si desidera estrarre.

3 Fare doppio clic sul file per estrarlo e aprirlo.

4 Quando il file viene aperto nell'applicazione nativa, apportarvi le modifiche desiderate, quindi salvarlo e chiuderlo.

5 In Bridge, fare clic sul pulsante Archivia.

6 Nella finestra di dialogo Archivia, immettere i commenti che si desidera associare alla versione e fare clic su OK.

Visualizzazione ed eliminazione di versioni e impostazione di una versione precedente come versione corrente

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Le versioni vengono considerate file separati, accessibili dalla finestra di dialogo Versioni in tutti i componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue o dal pannello Contenuto in Bridge. Nella finestra di dialogo Versioni e in Bridge vengono visualizzate le miniature di tutte le versioni dei file, numerate in sequenza, con commenti, date e nome di accesso dell'utente che ha creato la versione.

Se si desidera confrontare le versioni in modo dettagliato, è possibile scegliere di visualizzare ognuna di esse nella relativa applicazione nativa.

Se si desidera rendere disponibili sia una versione precedente che la versione corrente, per poterle utilizzare simultaneamente in un progetto, salvare la versione precedente come risorsa separata.

Visualizzazione delle versioni nella finestra di dialogo Adobe

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Apertura di un progetto" a pagina 90

"Attività avanzate di Amministrazione server Version Cue" a pagina 114

Visualizzazione delle versioni

1 In Acrobat, Flash, InCopy, Illustrator, InDesign o Photoshop, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe e aprire il progetto che contiene il file di cui si desidera visualizzare le versioni.

2 Selezionare il file di cui si desidera visualizzare le versioni.

3 Scegliere Versioni dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat) .

Le versioni verranno visualizzate nella finestra di dialogo Versioni.

È possibile visualizzare le versioni di un file mentre il file è aperto in un componente di Creative Suite abilitato per Version Cue: scegliere Versioni dal menu di stato nella parte inferiore della finestra del documento.

Visualizzazione delle versioni in Bridge

1 Fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

2 Aprire il progetto contenente il file di cui si desidera visualizzare le versioni e selezionare il file.

3 Scegliere Strumenti > Version Cue > Versioni o fare clic sul pulsante Versioni nel pannello Contenuto. Le versioni verranno visualizzate nel pannello Contenuto.

Visualizzazione di una versione precedente nell'applicazione nativa

Se si visualizza una versione precedente nella relativa applicazione nativa, le modifiche apportate non verranno riprodotte nella versione corrente, a meno di non impostare la versione precedente come versione corrente. È tuttavia possibile salvare le modifiche a una versione precedente come nuova risorsa.

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra di dialogo Versioni fare clic sulla versione che si desidera aprire e scegliere Visualizza.
- In Bridge, fare doppio clic sulla versione che si desidera aprire.

La versione precedente verrà aperta nella relativa applicazione nativa. Sulla barra del titolo del file verrà visualizzato il numero di versione, per ricordare all'utente che non si tratta della versione corrente. Lo stato del file sarà Salvataggio mai eseguito, poiché la versione precedente è solo un'istantanea di una fase precedente del file.

Impostazione di una versione precedente come versione corrente

Se si imposta una versione precedente come versione corrente, una copia della versione precedente viene salvata come versione corrente. Questo processo lascia intatta la versione precedente, per consentire di ritornarvi in futuro. Tutte le modifiche eseguite tra la creazione della versione e la sua impostazione come versione corrente non verranno visualizzate nella nuova versione corrente.

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra di dialogo Versioni selezionare la versione che si desidera impostare come versione corrente e fare clic su Converti in versione corrente.
- In Bridge, selezionare la versione che si desidera impostare come versione corrente e fare clic su Promuovi.

2 Digitare un commento sulla versione nella finestra di dialogo Archivia e fare clic su Continua.

Eliminazione di una versione

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra di dialogo Versioni selezionare la versione che si desidera eliminare e fare clic su Elimina.
- In Bridge, selezionare la versione che si desidera eliminare e fare clic su Elimina questa versione.

Si noti che le versioni restanti non vengono rinumerate.

Con Amministrazione server Version Cue è possibile eliminare simultaneamente più versioni di tutti i file di un progetto. Con questo metodo è possibile conservare le versioni precedenti in base alla data o al numero di versioni da mantenere. Vedere Attività avanzate di Amministrazione server Version Cue.

Modifica e sincronizzazione dei file non in linea

Informazioni sui file non in linea

Se si deve lavorare sui file di un progetto Version Cue quando il server di Version Cue non è disponibile, è possibile modificare i file di progetto locali presenti sul computer. Quando il server di Version Cue ritorna disponibile, è necessario *sincronizzare* i file con il server stesso, per salvare l'ultima versione nel server. È possibile sincronizzare un intero progetto o solo una cartella o un file del progetto.

Per prepararsi a lavorare con file non in linea, è consigliabile sincronizzare prima di tutto l'intero progetto Version Cue mentre il server è ancora in linea, per assicurarsi di avere a disposizione i file di progetto locali. È quindi possibile modificare i file non in linea, per poi sincronizzarli quando il server torna il linea.

Modifica dei file non in linea

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile modificare i file non in linea di un server di Version Cue non disponibile aprendo le copie non in linea. Se si sa che si lavorerà con un file non in linea, è consigliabile innanzitutto estrarre il file prima di attivare la modalità non in linea. Vedere la sezione seguente "Estrazione manuale di un file".

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Apertura di un progetto" a pagina 90

Modifica dei file di progetto locali da un progetto non in linea

1 In Acrobat, Flash, InCopy, Illustrator, InDesign o Photoshop, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe e aprire il progetto che contiene il file che si desidera modificare. Version Cue potrebbe impiegare alcuni secondi per verificare che il server di Version Cue non è disponibile.

2 Fare doppio clic sul file per aprirlo. Lo stato Copia non in linea consente di aprire il file.

3 Dopo aver modificato il file, scegliere File > Salva per salvare le modifiche al file di progetto locale. Quando il server di Version Cue torna ad essere disponibile, sincronizzare i file. Se il server di Version Cue diventa disponibile mentre si sta modificando un file non in linea in un'applicazione Adobe, il file viene automaticamente contrassegnato come Estratto o In uso (Acrobat).

Estrazione manuale di un file

Se si intende lavorare su un file presente su un server di Version Cue non in linea, è consigliabile innanzitutto contrassegnare manualmente il file come Estratto prima che per il server sia attivata la modalità non in linea. Quando si contrassegna un file come Estratto, viene creato un file di progetto locale che viene protetto dalla modifica da parte di altri utenti.

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- In Bridge, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti, selezionare il file e fare clic sul pulsante Estrai.
- In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe e aprire il progetto che contiene il file. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul file e scegliere Estrai oppure (in Acrobat) Segna come in uso. Fare clic su Annulla per chiudere la finestra di dialogo Adobe.

Sincronizzazione dei file

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Se sono stati utilizzati file non in linea, è necessario *sincronizzarli* con il server di Version Cue, per salvare l'ultima versione nel server. Può essere necessario eseguire la sincronizzazione anche se un altro utente ha salvato una versione più recente di un file nel server di Version Cue.

Consultare anche

"Uso della finestra di dialogo Adobe" a pagina 82

"Apertura di un progetto" a pagina 90

Sincronizzazione dei file

1 In Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign o Photoshop, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe e selezionare il progetto, la cartella o il file che si desidera sincronizzare. Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per scaricare dal server di Version Cue risorse per cui non sono disponibili file di progetto locali, scegliere Scarica dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat) (se l'opzione Scarica non è disponibile, le risorse sono già state sincronizzate).
- Per caricare e scaricare risorse dal server di Version Cue, scegliere Sincronizza dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat) .

2 Se viene richiesto, scegliere un'opzione nella finestra di dialogo Conflitto di file.

Sincronizzazione dei file in Bridge

1 In Bridge, fare clic su Version Cue nel pannello Preferiti.

2 Selezionare un progetto, una cartella o un file ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per scaricare dal server di Version Cue risorse per cui non sono disponibili file di progetto locali, scegliere Strumenti > Version Cue > Scarica (se l'opzione Scarica non è disponibile, le risorse sono già state sincronizzate).
- Per caricare e scaricare risorse dal server di Version Cue, scegliere Strumenti > Version Cue > Sincronizza o fare clic sul pulsante Sincronizza sulla barra degli strumenti.

3 Se viene richiesto, scegliere un'opzione nella finestra di dialogo Conflitto di file.

Opzioni della finestra di dialogo Conflitto di file

Se il file master presente sul server di Version Cue è più recente del file di progetto locale e a quest'ultimo sono state apportate delle modifiche, viene visualizzata una finestra di dialogo Conflitto di file con le seguenti opzioni:

Applica la seguente azione a tutti i conflitti successivi Applica automaticamente l'opzione selezionata ogni volta che si verifica un conflitto di file.

Archivia Salva il file di progetto locale come nuova versione nel server di Version Cue.

Ignora questo file Impedisce lo scaricamento della versione più recente dal server di Version Cue. Impedisce inoltre di salvare nel server una versione del file di progetto locale. Scegliere questa opzione solo se si desidera conservare le proprie modifiche e ignorare le altre nel file master.

Amministrazione server Version Cue

Informazioni su Amministrazione server Version Cue

Utilizzare Amministrazione server Version Cue per creare, modificare ed eliminare progetti; gestire l'accesso di singoli utenti e gruppi; visualizzare registri e resoconti; avviare e gestire revisioni PDF basate su Web ed eseguire attività avanzate di amministrazione server quali l'eliminazione di versioni dei file, la rimozione di blocchi file, la configurazione di plug-in e il backup del server di Version Cue.

La pagina Web Amministrazione server Version Cue è divisa in quattro schede. Ogni scheda contiene controlli che consentono di configurare Version Cue. È possibile accedere ad Amministrazione server Version Cue dall'icona di Version Cue, da un browser Web o da qualsiasi componente di Creative Suite abilitato per Version Cue.

Schede Utenti/Gruppi e Progetti di Amministrazione server Version Cue
***A.** Schede **B.** Controlli*

Requisiti software di Amministrazione server Version Cue

Amministrazione server Version Cue per Windows richiede Java Runtime Environment (JRE) 1.5 o una versione successiva per l'importazione di progetti da cartelle. È possibile scaricare Java Runtime Environment dal sito Web Java Sun Microsystems, disponibile all'indirizzo www.java.com/en/download/manual.jsp.

Amministrazione server Version Cue per Windows e Mac OS richiede Adobe Flash Player 9 per l'amministrazione di utenti e gruppi. Quando si creano utenti e gruppi per la prima volta, viene richiesto di installare Flash Player.

Accesso ad Amministrazione server Version Cue

***Nota:** è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Alla prima attivazione del server di Version Cue, viene automaticamente creato un nome di accesso predefinito (**system**) con privilegi di amministrazione e viene richiesto di specificare una password. Il nome di accesso e la password consentono di accedere ad Amministrazione server Version Cue.

Ad Amministrazione server Version Cue possono accedere anche altri utenti con privilegi di amministrazione.

Accesso dall'icona di Version Cue

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona di Version Cue sulla barra delle applicazioni e scegliere Amministrazione server.

In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona di Version Cue.

- (Mac OS) Fare clic sull'icona di Version Cue nella parte superiore dello schermo e scegliere Amministrazione server.

2 Digitare il nome di accesso e la password Version Cue nelle caselle, quindi fare clic su Accedi.

Accesso da un componente di Creative Suite abilitato per Version Cue

È possibile accedere ad Amministrazione server Version Cue anche da Acrobat, Flash, InCopy, InDesign, Illustrator e Photoshop.

1 Scegliere File > Apri e fare clic su Usa finestra Adobe.

2 Scegliere Connetti al server dal menu Strumenti o Connetti a dal menu Strumenti di progetto (Acrobat), digitare l'indirizzo IP o DNS e la porta del server di Version Cue che si desidera amministrare, quindi fare clic su OK. Il numero di porta predefinito è 3703 (50900 se ci si connette a un server di Version Cue CS3 installato sullo stesso sistema dell'area di lavoro Version Cue CS2).

3 Scegliere Modifica proprietà dal menu Strumenti o Strumenti di progetto (Acrobat) .

4 Fare clic su Amministrazione server nella finestra di dialogo Modifica proprietà.

5 Digitare il nome di accesso e la password Version Cue nelle caselle, quindi fare clic su Accedi.

Accesso da un browser Web

1 In un browser Web, digitare l'indirizzo IP o DNS del computer in cui è installato il server di Version Cue. Digitare nell'ordine http://, quindi l'indirizzo seguito da due punti e dal numero di porta predefinito, ad esempio, http://153.32.235.230:3703 (IP) o http://*myserver.mycompany.com*:3703 (DNS). Il numero di porta predefinito è 3703 (50900 se ci si connette a un server di Version Cue CS3 installato sullo stesso sistema dell'area di lavoro Version Cue CS2).

Nota: *se il server è installato in locale, digitare http://localhost:3703.*

2 In una finestra del browser verrà visualizzata la pagina di accesso ad Amministrazione server Adobe Version Cue. Digitare il nome di accesso e la password Version Cue nelle caselle, quindi fare clic su Accedi.

Creazione e gestione di utenti

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Solo gli utenti a cui sono stati concessi privilegi di accesso di amministratore di sistema possono creare, importare, esportare e modificare utenti di Version Cue.

Se non è stata attivata la creazione automatica degli account utente al momento dell'attivazione del server di Version Cue, è necessario creare nomi utente Version Cue per consentire ad altri utenti di accedere ai progetti presenti nel server di Version Cue. Per limitare il numero di progetti Version Cue accessibili a un utente, è possibile richiedere il login per un progetto specifico e assegnare nomi utente e autorizzazioni al progetto in questione.

Per creare e gestire utenti in Amministrazione server Version Cue è necessario Adobe Flash Player 9. Quando si creano utenti per la prima volta, viene richiesto di installare Adobe Flash Player 9.

Consultare anche

"Creazione e gestione di progetti in Amministrazione server Version Cue" a pagina 111

Creazione, modifica o eliminazione di utenti

Creare utenti per consentire loro di accedere ai progetti disponibili nel server di Version Cue.

1 Fare clic sulla scheda Utenti/Gruppi in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Nuovo nell'area Utenti.

2 Nella finestra di dialogo Nuovo utente, immettere nome utente, login e password e scegliere il livello di accesso da assegnare all'utente dal menu Livello di accesso amministrativo:

- Il livello Nessuno nega l'accesso utente ad Amministrazione server Version Cue.
- Il livello Utente consente l'accesso standard ad Amministrazione server Version Cue. Gli utenti con accesso standard possono creare nuovi progetti, se sono state concesse loro anche autorizzazioni per la creazione di progetti, e modificare i progetti creati.
- Amministratore di sistema concede l'accesso completo a tutte le attività di Amministrazione server Version Cue.

3 Selezionare Creazione progetto per consentire all'utente di creare nuovi progetti Version Cue.

4 (Opzionale) Digitare un numero di telefono, un indirizzo e-mail ed eventuali commenti nelle altre caselle di testo. Assicurarsi di immettere un indirizzo e-mail se l'utente parteciperà alle revisioni Version Cue PDF.

5 Fare clic su Salva.

Per modificare un utente, selezionarlo e fare clic su Modifica, modificare le impostazioni nella finestra di dialogo Modifica [nome utente] e fare clic su Salva. Per eliminare un utente, selezionarlo e fare clic su Elimina.

Creazione, modifica o eliminazione di un gruppo di utenti

Creare gruppi di utenti per raggruppare gli utenti con autorizzazioni simili. Creare, ad esempio, un gruppo di utenti denominato "Designer" per raggruppare tutti gli utenti che hanno contribuito con propri lavori a un progetto grafico. Il gruppo predefinito "Tutti" contiene tutti gli utenti del sistema.

1 Fare clic sulla scheda Utenti/Gruppi in Amministrazione server Version Cue.

2 Fare clic su Nuovo nell'area Gruppi.

3 Nella finestra di dialogo Nuovo gruppo immettere un nome per il gruppo. Se lo si desidera, immettere un commento e fare clic su Salva.

4 Aggiungere gli utenti al gruppo trascinandoli dall'area Utenti al nuovo gruppo.

Per modificare il nome di un gruppo, selezionare il gruppo, fare clic su Modifica e specificare un nuovo nome nella casella Nome gruppo. Per eliminare un gruppo, selezionarlo e fare clic su Elimina.

Assegnazione di autorizzazioni a utenti e gruppi

È possibile assegnare autorizzazioni a singoli utenti a o un gruppo di utenti. Le autorizzazioni sono diverse dai livelli di accesso: i livelli di accesso controllano l'accesso ad Amministrazione server Version Cue, mentre le autorizzazioni controllano l'accesso al server di Version Cue, ai progetti e alle revisioni Version Cue PDF. Si noti che le autorizzazioni assegnate a utenti o gruppi potrebbero essere sovrascritte dalle autorizzazioni assegnate agli utenti per specifici progetti.

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per assegnare autorizzazioni a un utente, selezionare l'utente nella scheda Utenti/Gruppi di Amministrazione server Version Cue.
- Per assegnare autorizzazioni a tutti gli utenti di un gruppo, selezionare il gruppo nella scheda Utenti/Gruppi di Amministrazione server Version Cue.

2 Selezionare Consenti o Nega per ogni categoria di autorizzazioni presente nella sezione Autorizzazioni globali:

Per consentire o negare tutte le autorizzazioni, scegliere Consenti o Nega dal menu Impostazioni predefinite. Per visualizzare le autorizzazioni predefinite assegnate a un utente o a un gruppo, selezionare l'utente o il gruppo e fare clic su Autorizzazioni effettive.

- Lettura consente di visualizzare i progetti e i file, le versioni e le informazioni sui file in essi contenuti.
- Scrittura consente di aggiungere file a un progetto e di salvare versioni e informazioni sui file.
- Eliminazione consente di eliminare i progetti o i file in essi contenuti.
- Promotore revisione consente di avviare revisioni PDF in Amministrazione server Version Cue (vedere “Avvio di una revisione Version Cue PDF” a pagina 117).
- Amministratore del progetto consente di amministrare i progetti, ad esempio duplicandoli, eseguendone il backup, esportandoli ed eliminandoli.

3 Fare clic su Salva autorizzazioni.

Importazione di utenti da una directory LDAP

LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) è un metodo per interrogare sistemi di directory che contengono informazioni sugli utenti quali nomi utente e password. È possibile importare utenti da un server LDAP e mapparne gli attributi utente, quali nome utente e password, agli attributi utente di Version Cue. Gli utenti importati da un server LDAP vengono visualizzati con un'icona utente , diversa da quella tipica .

Nota: *se è stata attivata la creazione automatica degli account utente al momento della configurazione del server di Version Cue ed è stato successivamente attivato il supporto LDAP, gli utenti LDAP verranno automaticamente importati quando accedono al server con il nome utente LDAP. Gli utenti importati in questo modo vengono aggiunti al gruppo Tutti, vengono assegnati al livello di accesso Nessuno e non possono accedere ad Amministrazione server Version Cue. Utilizzare questa tecnica per assegnare automaticamente agli utenti LDAP diritti di accesso predefiniti per i progetti presenti in un server di Version Cue, senza dover importare esplicitamente gli utenti.*

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue.

2 Fare clic su Preferenze LDAP.

3 Fare clic su Attiva supporto LDAP, quindi immettere le informazioni sul server LDAP:

- Immettere il nome del server nella casella di testo Server LDAP.
- Immettere la porta del server nella casella Porta server.
- Immettere il punto di partenza nella gerarchia LDAP per la directory presente sul server LDAP nella casella Base di ricerca.
- Se il server LDAP richiede l'autenticazione, immettere nome utente e password nelle caselle di testo Nome utente e Password.
- Selezionare Usa LDAP con SSL se si desidera connettersi tramite SSL a un server LDAP abilitato per SSL.
- Immettere gli attributi LDAP nelle caselle ID utente, Nome visualizzato, E-mail, Informazioni e Telefono. Questi attributi verranno mappati ai corrispondenti attributi del server di Version Cue.
- Per impostare la sincronizzazione periodica del Version Cue con il server LDAP, selezionare Attiva sincronizzazione automatica e specificare un periodo di sincronizzazione.

4 Fare clic su Salva.

5 Fare clic sulla scheda Utenti/Gruppi di Amministrazione server Version Cue e scegliere Fate clic per ingrandire nell'area Utenti.

6 Fare clic su Importa utenti esterni.

7 Digitare le prime lettere del nome o dei nomi utente LDAP che si desidera importare nella finestra di dialogo Utente esterno. Le voci verranno completate automaticamente.

8 Selezionare il nome o i nomi e fare clic su Aggiungi.

9 Ripetere i passaggi 7 e 8 fino ad aggiungere tutti gli utenti LDAP desiderati, quindi fare clic su Import User.

Esportazione di un elenco di utenti

Per aggiungere una serie di utenti a un altro server di Version Cue, esportare un elenco di utenti, quindi copiarlo nella cartella UsersExport della cartella dell'applicazione Version Cue dell'altro computer in cui è presente un server di Version Cue. Sarà quindi possibile utilizzare l'elenco esportato per importare utenti.

1 Fare clic sulla scheda Utenti/Gruppi in Amministrazione server Version Cue.

2 Fare clic su Fate clic per ingrandire nell'area Utenti.

3 Fare clic su Esporta utenti.

4 Selezionare gli utenti che si desidera esportare. A questo scopo, fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare utenti contigui, fare invece clic tenendo premuto il tasto Ctrl per selezionare utenti non contigui.

5 Digitare un nome per l'elenco nella casella di testo Nome file. Se lo si desidera, digitare le proprie osservazioni nella casella di testo Commenti.

6 Fare clic su Esporta.

Il percorso dell'elenco degli utenti viene visualizzato sotto l'intestazione Esporta utenti. Per importare l'elenco in un altro server di Version Cue, copiare il file nella cartella Data/UsersExport della cartella dell'applicazione Version Cue presente sul server di destinazione.

Importazione di utenti da un elenco

1 Fare clic sulla scheda Utenti/Gruppi in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Importa utenti.

2 Fare clic sull'elenco di utenti che si desidera importare.

3 Selezionare la casella di controllo accanto a ciascun nome utente da importare o selezionare la casella di controllo accanto all'etichetta della colonna Nome utente per selezionare tutti i nomi utente.

4 Fare clic su Avanti.

Creazione e gestione di progetti in Amministrazione server Version Cue

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

È possibile creare un nuovo progetto Version Cue vuoto o creare un progetto dai file presenti in una cartella sul computer in cui è installato il server di Version Cue o su un server WebDAV o FTP. Dopo aver creato un progetto è possibile modificarne le proprietà in qualsiasi momento utilizzando la scheda Progetti.

Creazione di un nuovo progetto Version Cue

1 Fare clic sulla scheda Progetti in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Nuovo:

- Fare clic su Progetto vuoto per creare un progetto Version Cue vuoto.
- Fare clic su Importa da cartella, per creare un progetto che contenga i file di una cartella presente sul disco rigido.
- Fare clic su Importa da server FTP o Importa da server WebDAV, per importare un sito Web o i file di una cartella presente in un server FTP o WebDAV.

2 Digitare un nome per il progetto nella casella di testo Nome nuovo progetto.

3 Specificare le proprietà del progetto Version Cue (vedere la sezione seguente "Proprietà dei progetti Version Cue").

4 Fare clic su Crea, se è stato creato un nuovo progetto vuoto, o su Avanti, se è stato creato un progetto da una cartella di file presente in un server FTP o WebDAV o sul disco rigido.

5 Se si è scelto di importare un progetto da una cartella, effettuare le seguenti operazioni, quindi fare clic su Importa:

- Se il contenuto che si sta importando corrisponde a un sito Web, selezionare Importa cartella come sito Web.
- Per specificare la cartella da cui eseguire l'importazione, fare clic su Sfoglia e selezionare una cartella.

Nota: *non uscire da Amministrazione server Version Cue dopo aver fatto clic su Importa. Se si esce dall'applicazione prima di aver importato tutti i file nel progetto, il progetto verrà comunque creato ma non conterrà tutti i file desiderati.*

6 Se si è scelto di importare un progetto da un server FTP o WebDAV, effettuare le seguenti operazioni, quindi fare clic su Importa:

- Se il contenuto che si sta importando corrisponde a un sito Web, selezionare Importa directory FTP come sito Web o Importa directory WebDAV come sito Web.
- Nella casella di testo Server FTP o Server WebDAV specificare il server da cui importare i file e digitare il numero di porta nella casella di testo Porta.
- Per specificare una cartella, fare clic su Sfoglia e selezionare la cartella desiderata.
- Se sono richiesti un nome utente e una password per accedere al server, digitare tali informazioni nelle caselle di testo Nome utente e Password.
- Per usare un server proxy per connettersi al server, selezionare Usa Proxy.
- Per utilizzare la modalità passiva per connettersi al server, selezionare Usa modalità passiva.

7 Se si è scelto di richiedere il login per il progetto, fare clic su Assegna autorizzazioni e assegnare autorizzazioni agli utenti (vedere la sezione seguente "Assegnazione di autorizzazioni agli utenti").

Proprietà dei progetti Version Cue

Specificare queste opzioni quando si creano o si modificano progetti Version Cue in Amministrazione server Version Cue:

Condividi questo progetto con altri Gli utenti possono accedere alla subnet o possono vedersi assegnare l'indirizzo IP o DNS e il numero di porta del server di Version Cue per ottenere l'accesso al server di Version Cue.

Richiedi accesso per questo progetto Assicura che solo gli utenti con ID e password di login Version Cue abbiano accesso al progetto.

Nota: *se si seleziona questa opzione dopo che altri utenti hanno già avuto accesso al progetto senza essersi autenticati, tali utenti potranno ancora accedere al progetto senza eseguire il login. Assicurarsi di modificare i privilegi come necessario nell'elenco degli utenti assegnati al progetto.*

Consenti blocco di protezione per questo progetto Restringe il controllo delle versioni dei file alle versioni sequenziali. Solo il primo utente che modifica un file di un progetto con blocchi di protezione può archiviare una versione del file nel progetto Version Cue. Gli altri utenti possono archiviare versioni solo dopo che il primo utente ha salvato una versione e chiuso il file o ha ripristinato la versione del file prevista dal progetto e chiuso il file. Gli altri utenti devono salvare le modifiche come file completamente nuovi con la propria sequenza di versioni.

Ottimizza la compatibilità con le applicazioni CS2 e Acrobat 8 Crea un progetto con la struttura dei progetti di Version Cue CS2, in modo che gli utenti di Adobe Creative Suite 2 o Acrobat 8 possano utilizzare i progetti Version Cue CS3.

Commenti Archivia eventuali osservazioni sul progetto.

Assegnazione di autorizzazioni agli utenti

Se si è scelto di richiedere il login per la creazione di un progetto, è necessario assegnare autorizzazioni agli utenti per definire il livello di accesso al progetto.

1 Nell'area Assegna autorizzazioni di Amministrazione server Version Cue selezionare l'utente o il gruppo che contiene gli utenti per cui si desidera assegnare autorizzazioni.

2 Selezionare Consenti o Nega per ogni categoria di autorizzazioni presente nella sezione Autorizzazioni per [nome utente]:

Per consentire o negare tutte le autorizzazioni, scegliere Consenti o Nega dal menu Impostazioni predefinite. Per visualizzare le effettive autorizzazioni globali e di progetto assegnate a un utente o a un gruppo, selezionare l'utente o il gruppo e fare clic su Autorizzazioni effettive.

- Lettura consente all'utente di visualizzare file, versioni e informazioni sui file nel progetto.
- Scrittura consente all'utente di creare file, versioni e informazioni sui file nel progetto.
- Eliminazione consente all'utente di eliminare file dal progetto.
- Promotore revisione consente all'utente di avviare revisioni PDF in Amministrazione server Version Cue (vedere "Avvio di una revisione Version Cue PDF" a pagina 117).
- Amministratore del progetto consente all'utente di amministrare i progetti, ad esempio duplicandoli, eseguendone il backup, esportandoli ed eliminandoli.

3 Fare clic su Imposta autorizzazioni.

Duplicazione di un progetto Version Cue

Duplicare un progetto per avviare un nuovo progetto con gli stessi utenti e privilegi. La gerarchia di cartelle all'interno della struttura del progetto viene duplicata.

1 Fare clic sulla scheda Progetti in Amministrazione server Version Cue.

2 Selezionare la casella di controllo accanto al progetto che si desidera duplicare e fare clic su Duplica.

3 Nella pagina Duplica progetto digitare un nome univoco da assegnare al progetto.

4 Modificare le proprietà del progetto e fare clic su Duplica.

Eliminazione di un progetto Version Cue

1 Fare clic sulla scheda Progetti in Amministrazione server Version Cue ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare uno o più progetti, selezionare la casella di controllo accanto a ciascun progetto da eliminare.
- Per eliminare tutti i progetti elencati, selezionare la casella di controllo accanto all'etichetta della colonna Nome progetto.

2 Fare clic su Elimina. Viene visualizzata la pagina Elimina progetto.

3 Selezionare I blocchi utente verranno ignorati per eliminare il progetto anche se un utente ha file contrassegnati come estratti.

4 Fare clic su Elimina.

Esportazione di un progetto Version Cue nel computer o in un server FTP o WebDAV

È possibile esportare la versione più recente di tutti i file di progetto dal server di Version Cue. Eseguire l'esportazione se si desidera spostare i file da un computer host (o server) all'altro, creare un pacchetto dei file più recenti per l'output o semplicemente creare un archivio delle versioni finali. Version Cue continuerà a gestire i progetti spostati da un computer all'altro.

Nota: *se si desidera spostare un progetto, decidere innanzitutto se eseguirne il backup, in modo che vengano spostate tutte le versioni precedenti, o esportarlo, per spostare solo le versioni correnti dei file di progetto.*

1 Fare clic sulla scheda Progetti in Amministrazione server Version Cue. Selezionare la casella di controllo accanto al progetto da esportare, quindi fare clic su Esporta.

2 Nella pagina Esporta progetto, scegliere un protocollo con cui esportare il progetto.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se al passaggio 2 è stata selezionata l'opzione Esporta progetto nella cartella, specificare la cartella in cui si desidera esportare il progetto.
- Se al passaggio 2 è stata selezionata l'opzione Esporta progetto sul server FTP o Esporta progetto sul server WebDAV, specificare l'indirizzo del server nella casella di testo Indirizzo server, specificare una cartella nella casella di testo Directory e immettere un nome utente e una password, se necessario. Per eseguire la connessione utilizzando un server proxy, selezionare Usa Proxy. Se si sta eseguendo la connessione al server tramite un firewall o se è stata specificata una porta diversa dalla 21, selezionare Usa modalità passiva (opzione disponibile solo se è stato scelto FTP dal menu Protocollo).

4 Fare clic su Esporta.

Backup e ripristino di progetti

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Quando si esegue il backup di un progetto Version Cue, Amministrazione server Version Cue crea backup di tutte le informazioni presenti nel progetto, incluse tutte le versioni di tutti i file. Utilizzare il backup di un progetto per spostare il progetto in questione da un server di Version Cue all'altro, conservandone tutte le versioni. È possibile riportare una copia di backup che rappresenta un progetto Version Cue allo stato in cui era in una data specifica. I backup di progetto ripristinati non sostituiscono il progetto Version Cue originale.

È possibile personalizzare la configurazione di backup per i progetti nelle preferenze dei progetti Version Cue. È possibile eseguire il backup di un progetto utilizzando una configurazione nuova o esistente. Una configurazione di backup prevede la possibilità di pianificare il backup periodico del progetto.

Per impostazione predefinita, i backup dei progetti vengono archiviati nella cartella Programmi/File comuni/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server/Backups (Windows) o Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server/Backups (Mac OS).

Backup di un progetto Version Cue

1 Fare clic sulla scheda Progetti in Amministrazione server Version Cue.

2 Selezionare la casella di controllo accanto al nome del progetto, quindi fare clic su Backup.

3 Nella casella di testo Nome backup accettare il nome di backup predefinito o digitarne uno nuovo.

4 Scegliere i componenti del progetto di cui si desidera eseguire il backup: Contenuto del progetto, opzione sempre selezionata, per il backup dei file, Versioni file del progetto per il backup di tutte le versioni dei file, Metadati progetto per il backup delle informazioni incorporate immesse nei componenti di Adobe Creative Suite e Utenti/Assegnazioni utenti per il backup delle informazioni sugli utenti e i relativi privilegi per il progetto.

5 Fare clic su Backup.

Ripristino di una copia di backup di un progetto Version Cue

1 Fare clic sulla scheda Progetti in Amministrazione server Version Cue.

2 Fare clic su Backup di progetto.

3 Selezionare il backup che si desidera ripristinare.

4 Nella casella di testo Nome nuovo progetto digitare un nome diverso da quello degli altri progetti presenti nel server di Version Cue.

5 Effettuare una delle seguenti operazioni, quindi fare clic su Ripristina:

- Per conservare l'elenco degli utenti assegnati al progetto, selezionare Ripristina utenti.
- Per mantenere invariati i privilegi di ciascun utente assegnato, selezionare Ripristina compiti utenti.
- Per aggiungere osservazioni, digitarle nella casella di testo Commenti.

Creazione di una nuova configurazione di backup

Quando si crea una nuova configurazione, quest'ultima diventa la configurazione predefinita per il progetto.

1 Fare clic sulla scheda Progetti in Amministrazione server Version Cue.

2 Fare clic sul progetto per cui si desidera creare una nuova configurazione di backup.

3 Fare clic su Configurazioni di backup, quindi scegliere Nuovo.

4 Digitare un nome per la configurazione di backup nella casella di testo Nome backup.

5 Selezionare i componenti del progetto di cui eseguire il backup nell'elenco di opzioni Includi: Contenuto del progetto, opzione sempre selezionata, per il backup dei file, Versioni file del progetto per il backup di tutte le versioni del progetto, Metadati progetto per il backup delle informazioni incorporate immesse nei componenti di Adobe Creative Suite e Utenti/Assegnazioni utenti per il backup delle informazioni sugli utenti e i relativi privilegi per il progetto.

6 (Opzionale) Aggiungere osservazioni sul file di backup nella casella di testo Commenti.

7 Fare clic su Pianifica e scegliere un'opzione dal menu Ripeti, se si desidera che i backup vengano eseguiti automaticamente. Scegliere Non ripetere, se si desidera eseguire il backup del progetto manualmente.

8 Fare clic su Salva.

Attività avanzate di Amministrazione server Version Cue

Nota: *è possibile eseguire questa attività solo se si ha accesso alla serie completa di funzioni di Version Cue. Vedere "Accesso alle funzioni di Version Cue" a pagina 80.*

Le attività avanzate di Amministrazione server Version Cue, quali il backup del server, la definizione di proxy e l'attivazione di SSL, possono essere eseguite nella scheda Avanzate di Amministrazione server Version Cue.

Consultare anche

"Modifica della posizione della cartella Data" a pagina 87

Visualizzazione dei file di registro e delle informazioni sul server di Version Cue e i plug-in

Con Amministrazione server Version Cue è possibile visualizzare il nome e la versione del server di Version Cue, la versione Java, la versione del database, l'URL di Version Cue (indirizzo IP o DNS) e l'URL WebDAV.

È inoltre possibile visualizzare il file di registro del server di Version Cue, che tiene traccia di tutte le operazioni del server in base al livello di dettaglio specificato. I file di registro vengono salvati nella cartella Logs della cartella dell'applicazione Version Cue.

❖ Fare clic sulla scheda Avanzate di Amministrazione server Version Cue ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare informazioni sul server di Version Cue, fare clic su Info server.

- Per visualizzare informazioni sui plug-in di Version Cue installati, fare clic su Panoramica plugin.
- Per visualizzare il file di registro del server di Version Cue, fare clic su Registro server.
- Per specificare il livello di registro (Errore, Avviso o Informazioni), specificare la dimensione massima del registro o ridurre la dimensione del registro salvandolo come file compresso, fare clic su Preferenze e impostare queste opzioni.

Visualizzazione di un resoconto di importazione o esportazione di Version Cue

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Resoconti.

2 Dal menu Resoconto scegliere il tipo di resoconto che si desidera visualizzare.

3 Per visualizzare i resoconti disponibili su un singolo progetto, scegliere il nome del progetto dal menu Filtra per. Per visualizzare i resoconti disponibili su tutti i progetti presenti nel server di Version Cue, scegliere Tutti.

4 Fare clic sul nome del progetto nella colonna Nome progetto per visualizzare il resoconto.

5 Per stampare una copia del resoconto, fare clic su Stampa vista.

6 Per tornare all'elenco dei resoconti, fare clic su Elenco file.

Per eliminare un resoconto, selezionarlo in Elenco resoconti e fare clic su Elimina.

Backup del server di Version Cue

È possibile eseguire il backup di tutto il contenuto del server di Version Cue per spostare un'intero server da un computer all'altro.

Importante: *se si ripristina una copia di backup del server di Version Cue, tutti i dati correnti presenti sul server, compresi progetti Version Cue con relativi file e versioni, vengono sostituiti da tale copia.*

I file di backup del server vengono salvati nella cartella predefinita Backups della cartella dell'applicazione Version Cue.

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Backup dati Version Cue.

2 Per aggiungere osservazioni sul backup del server, digitarle nella casella Commenti.

3 Fare clic su Salva. Al termine del backup fare clic su OK per visualizzare l'elenco dei backup del server.

Sostituzione di un progetto con un backup precedente

Per sostituire i progetti correnti presenti nel server di Version Cue con una versione precedente, è innanzitutto necessario ripristinare il backup. Quando si esegue questa operazione, Amministrazione server Version Cue si chiude.

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Amministrazione backup.

2 Fare clic sul backup che si desidera ripristinare, quindi scegliere Ripristina. Il server di Version Cue viene chiuso. Chiudere il browser. Si noti che l'icona di Version Cue sulla barra delle applicazioni indica che l'applicazione non è attiva .

3 Avviare il server di Version Cue.

4 Accedere ad Amministrazione server Version Cue

Modifica del nome del server di Version Cue

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Preferenze.

2 Digitare un nome nella casella di testo Nome server.

Specifica di proxy HTTP ed FTP

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Preferenze.

2 Specificare il server proxy FTP predefinito per gli utenti che importano o esportano progetti in un server FTP.

3 Specificare il server proxy HTTP predefinito per gli utenti che importano o esportano progetti in un server WebDAV.

Rimozione dei blocchi file da un progetto Version Cue

rimuovere i blocchi file per rimuovere lo stato Estratto o In uso (Acrobat) dei file designati come tali. Un utente con accesso di amministratore di sistema o con privilegi di amministrazione specifici di progetto può rimuovere i blocchi file.

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Reimposta blocchi in Manutenzione.

- Scegliere un progetto dal menu Nome progetto.
- Scegliere un utente dal menu Nome utente.

2 Fare clic su Reimposta blocchi per rimuovere i blocchi file specificati.

Eliminazione di versioni dei file in un progetto

Eliminare versioni dei file per migliorare le prestazioni. Ogni volta che si archivia una versione, questa viene archiviata nel database del server di Version Cue. Il database crea un cronologia delle versioni che consente di recuperare rapidamente qualsiasi stato precedente del file. Un cronologia completa occupa spazio su disco e può peggiorare le prestazioni del server di Version Cue.

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Rimuovi versioni precedenti.

2 Scegliere un progetto dal menu Nome progetto.

3 Per eliminare le versioni, selezionare Elimina tutte le versioni precedenti a, quindi scegliere un mese, un giorno e un anno.

4 Per specificare il numero massimo di versioni da conservare nel server dopo aver fatto clic su Elimina, selezionare Numero di versioni da conservare, quindi digitare un numero nella casella.

5 Fare clic su Elimina.

Concessione dell'accesso al server senza un account utente esistente

Se si seleziona questa opzione, quando un nuovo utente accede al server di Version Cue viene creato un nuovo account utente senza una password.

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Preferenze.

2 Selezionare Creazione automatica account utente per consentire agli utenti di accedere al server senza un account utente esistente.

Attivazione di SSL

L'attivazione di SSL (Secure Sockets Layer) per il server di Version Cue consente la comunicazione sicura tra il server e Bridge o uno dei componenti di Creative Suite abilitati per Version Cue. Quando si attiva SSL, il server di Version Cue invia i dati su una connessione crittografata.

Nota: *Acrobat 8 e i componenti di Creative Suite 2 non possono connettersi a un server di Version Cue CS3 che utilizza SSL.*

1 Fare clic sulla scheda Avanzate in Amministrazione server Version Cue, quindi scegliere Preferenze protezione.

- Per attivare SSL, selezionare Usa SSL.
- Per visualizzare il certificato SSL esistente, fare clic su Visualizza il certificato SSL installato correntemente.
- Per caricare un certificato SSL personalizzato, fare clic su Importa un certificato SSL personalizzato, selezionare il certificato che si desidera utilizzare e scegliere Importa.

2 Fare clic su Salva.

Riavvio del server di Version Cue

1 Nella scheda Avanzate di Amministrazione server Version Cue fare clic su Riavvia server.

2 Fare clic su Riavvia.

È possibile riavviare il server di Version Cue anche dalla finestra delle preferenze di Version Cue.

Revisioni Version Cue PDF

Informazioni sulle revisioni Version Cue PDF

Con Amministrazione server Version Cue è possibile impostare e condurre revisioni basate su Web di documenti PDF presenti in un server di Version Cue.

È possibile condurre revisioni Version Cue PDF sui file Adobe Illustrator (AI) salvati con l'opzione Attiva compatibilità PDF senza prima convertirli in PDF. Quando si avvia una revisione Version Cue PDF, i file AI vengono visualizzati in formato PDF nell'elenco dei documenti.

Durante la revisione, i revisori caricano i propri commenti nel server di Version Cue. Al termine della revisione, è possibile visualizzare tutti i commenti nel contesto del documento originale o in forma di elenco in Amministrazione server Version Cue.

- Per utilizzare una revisione Version Cue PDF, i revisori devono disporre di un nome di accesso Version Cue e di privilegi che consentano loro di accedere al server di Version Cue che ospita la revisione.
- Per visualizzare il PDF e aggiungere commenti, è necessario disporre di Acrobat 7.0 Professional o di una versione successiva. Per ulteriori informazioni sull'aggiunta di commenti in Acrobat, consultare la guida in linea dell'applicazione.

Avvio di una revisione Version Cue PDF

È possibile avviare una revisione Version Cue PDF per qualsiasi versione di qualsiasi documento PDF presente in un server di Version Cue, a condizione di disporre dei privilegi appropriati per accedere ad Amministrazione server Version Cue. È possibile revisionare una sola versione di documento PDF alla volta.

1 Accedere ad Amministrazione server Version Cue (per istruzioni, vedere "Accesso ad Amministrazione server Version Cue" a pagina 107).

2 Fare clic sul collegamento Revisione Version Cue CS3 PDF nella parte superiore della pagina.

- Nella pagina principale della revisione Version Cue CS3 PDF fare clic su Avvia una revisione.
- Fare clic sulla scheda Documenti e scegliere Non avviata dal menu Stato revisione.

3 In Elenco documenti fare clic sul nome del documento PDF che si desidera revisionare.

4 Scegliere la versione da revisionare e fare clic su Avvia revisione.

5 Nella pagina Avvia revisione immettere le informazioni relative alla revisione:

- Per impostare una data finale per la revisione, selezionare Scadenza, quindi scegliere la data finale dai menu Anni, Mese e Giorno.
- Per consentire ai revisori di visualizzare i commenti di tutti i revisori, selezionare Apri in Modalità revisione. Selezionare Privato se si desidera che i revisori visualizzino solo i propri commenti.
- Digitare una descrizione della revisione nella casella di testo Descrizione.
- Per aggiungere revisori, selezionarne i nomi nella sezione Revisori (fare clic sulla casella di controllo accanto all'etichetta della colonna Revisori per selezionare o deselezionare tutti i revisori).

Nota: *se un revisore è esterno al gruppo di lavoro e non dispone di dati di login Version Cue, è innanzitutto necessario impostare un account di accesso. Ai revisori esterni deve inoltre essere garantito l'accesso alla rete, in genere tramite firewall.*

6 Fare clic su Avanti.

7 Per inviare un invito tramite e-mail ai revisori, selezionare Invia invito e-mail, quindi modificare l'oggetto e il corpo del messaggio in base alle proprie esigenze. Nella sezione Destinatari e-mail scegliere i revisori a cui si desidera inviare l'invito.

8 Fare clic su Avvia revisione.

9 Se si è scelto di invitare i revisori tramite e-mail, viene avviato il programma di e-mail e visualizzato un messaggio indirizzato ai revisori. L'e-mail include un collegamento diretto al documento da revisionare. Confermare il contenuto dell'e-mail di revisione e inviare il messaggio.

Gestione delle revisioni PDF

Dopo aver individuato una revisione PDF, è possibile aprirla, visualizzarne o eliminarne i commenti, modificarne le impostazioni, interromperla o riavviarla o eliminarla dal server di Version Cue.

Individuazione delle revisioni PDF

1 Accedere ad Amministrazione server Version Cue (per istruzioni, vedere "Accesso ad Amministrazione server Version Cue" a pagina 107).

2 Fare clic sul collegamento Revisione Version Cue CS3 PDF nella parte superiore della pagina.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se non si conosce il nome del documento PDF in revisione o si desidera visualizzare tutte le revisioni attive, fare clic su Revisioni attive nella scheda Home.
- Se non si conosce il nome del documento PDF di cui è stata completata una revisione o si desidera visualizzare tutte le revisioni completate, fare clic su Revisioni completate nella scheda Home.
- Se si desidera cercare un documento PDF in revisione o di cui è stata completata una revisione, fare clic su Cerca documenti nella scheda Home e scegliere i criteri di ricerca dai menu Nome progetto, Stato revisione e Numero voci. Per cercare un documento PDF in base al nome, immettere il nome o una parte di esso nel campo Nome documento. Fare clic su Cerca.

Apertura di una revisione PDF attiva o completata

1 Individuare la revisione.

2 Fare clic sul nome del documento PDF nell'elenco dei documenti e selezionare una qualsiasi delle versioni presenti nell'elenco Cronologia documenti.

Interruzione di una revisione PDF

1 Individuare la revisione.

2 Fare clic sul nome del documento PDF in Elenco documenti.

3 Nell'elenco Cronologia documenti selezionare la revisione attiva e fare clic su Interrompi revisione.

Per riavviare una revisione completata, fare clic su Avvia revisione nell'elenco Cronologia documenti.

Nota: *dopo aver fatto clic su Avvia revisione verrà visualizzata una serie di schermate relative all'avvio piuttosto che al riavvio di una revisione. Tuttavia, la procedura illustrata consente di riavviare la revisione del documento esistente.*

Eliminazione di una revisione PDF

Quando si elimina una revisione, i commenti in essa contenuti vengono rimossi definitivamente. Tuttavia, i commenti di revisione relativi a un file PDF vengono eliminati anche se si elimina definitivamente il file dal server di Version Cue. Si noti che se si elimina dal server una versione di un file PDF, verranno eliminati i commenti di revisione relativi alla versione in questione.

1 Individuare la revisione.

2 Fare clic sul nome del documento PDF in Elenco documenti.

3 Nell'elenco Cronologia documenti selezionare una versione e fare clic su Elimina revisione.

4 Quando viene richiesto di eliminare la revisione, fare clic su Elimina.

Modifica delle impostazioni di revisione

1 Individuare la revisione.

2 Fare clic sul nome del documento PDF in Elenco documenti.

3 Selezionare una delle versioni nell'elenco Cronologia documenti e fare clic su Modifica impostazioni di revisione.

- Per impostare o modificare una data finale per la revisione, selezionare Scadenza, quindi scegliere la data finale dai menu Anno, Mese e Giorno.

- Per consentire ai revisori di visualizzare i commenti di tutti i revisori, selezionare Apri in Modalità revisione. Selezionare Privato se si desidera che i revisori visualizzino solo i propri commenti.
- Per aggiungere o modificare una descrizione della revisione, digitare le informazioni nella casella di testo Descrizione.
- Per aggiungere o rimuovere revisori, selezionarne o deselezionarne i nomi nella sezione Revisori (fare clic sulla casella di controllo accanto all'intestazione della colonna Revisori per selezionare o deselezionare tutti i revisori).

4 Fare clic su Avanti.

5 Per inviare un invito tramite e-mail ai revisori, selezionare Invia invito e-mail, quindi modificare l'oggetto e il corpo del messaggio in base alle proprie esigenze. Nella sezione Destinatari e-mail scegliere i revisori a cui si desidera inviare l'invito.

6 Fare clic su Salva revisione. Se si è scelto di invitare i revisori tramite e-mail, viene avviato il programma di e-mail e visualizzato un messaggio indirizzato ai revisori. L'e-mail include un collegamento diretto al documento da revisionare. Confermare il contenuto dell'e-mail di revisione e inviare il messaggio.

Impostazione di opzioni di visualizzazione nell'elenco dei documenti

- Per visualizzare solo i documenti PDF di uno specifico progetto, scegliere il progetto dal menu Progetto.
- Per limitare il numero di documenti visualizzati, scegliere un'opzione dal menu Numero voci (utilizzare le frecce a destra del menu Numero voci per visualizzare ulteriori file).
- Per restringere l'elenco in base al nome del documento, immettere parte del nome del documento in questione nel campo Nome documento e premere Invio (per visualizzare nuovamente tutti i file, eliminare il testo dal campo Nome documento e premere Invio).
- Per ordinare l'elenco in base alle voci di una colonna, fare clic sull'intestazione della colonna (fare nuovamente clic sull'intestazione per invertire l'ordine di visualizzazione).

Visualizzazione o eliminazione dei commenti di revisione PDF

I commenti di revisione includono, oltre al testo del commento stesso, informazioni sull'autore del commento, sulla data di creazione, sul tipo di commento e sulla pagina del documento in cui viene visualizzato. In una revisione Version Cue PDF è possibile utilizzare qualsiasi strumento Acrobat per l'aggiunta di commenti.

I commenti di revisione vengono archiviati nel server di Version Cue. È possibile visualizzare i commenti in Amministrazione server Version Cue o direttamente nel documento PDF. Per visualizzare tutti i commenti di revisione direttamente nel documento, è necessario accedere al documento utilizzando il collegamento presente nell'invito di revisione o aprendo il documento revisionato in Amministrazione server Version Cue. Se si apre il documento revisionato dalla finestra di dialogo Apri di Acrobat o Bridge, i commenti di revisione non vengono visualizzati.

Per ulteriori informazioni sugli strumenti Acrobat per l'aggiunta di commenti, cercare la voce “commenti” nella guida in linea di Acrobat.

1 Individuare la revisione.

2 Fare clic sul documento PDF nell'elenco dei documenti.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare tutti i commenti di revisione direttamente nel documento PDF, fare clic sul nome della versione.
- Per visualizzare i commenti di revisione in Amministrazione server Version Cue, selezionare la versione nell'elenco Cronologia documenti e fare clic su Visualizza commenti.

Per visualizzare uno qualsiasi dei commenti nel contesto del documento PDF, selezionare il commento in questione, quindi fare clic su Apri in Acrobat.

- Per eliminare un commento di revisione in Amministrazione server Version Cue, selezionare il commento e fare clic su Elimina commenti. Per selezionare tutti i commenti, fare clic sulla casella di controllo accanto all'intestazione della colonna Pagina.

Consultare anche

“Gestione delle revisioni PDF” a pagina 118

Risoluzione dei problemi

Cartelle dei file di progetto locali multiple

Se si accede a un progetto che ha lo stesso nome su due diversi server di Version Cue, Version Cue potrebbe creare più copie di quella che sembra essere la cartella locale dei file del progetto, mentre in realtà si tratta delle cartelle locali dei file di progetto dei due diversi progetti, ai quali accedono i due distinti server. Version Cue denomina queste cartelle utilizzando il nome del progetto e un numero (ad esempio, progetto_001, progetto_002). Queste cartelle possono essere eliminate dopo aver salvato le versioni dei file locali del progetto sul server di Version Cue. (Oppure, se si preferisce, è sufficiente ignorare le cartelle multiple locali dei file del progetto.)

Per eliminare le cartelle locali dei file di progetto, utilizzare Adobe Bridge per disconnettersi da ciascun progetto (vedere "Disconnessione dai progetti" a pagina 94).

Progetti non in linea

Se la rete non è accessibile mentre si lavora su un progetto Version Cue (ad esempio, se si è in viaggio con un computer laptop), alla successiva connessione Version Cue potrebbe indicare il progetto come non in linea. Per ristabilire la connessione con un server di Version Cue, selezionare l'icona di Version Cue nel pannello Preferiti della finestra di dialogo Adobe o in Adobe Bridge; in questo modo, Version Cue ripristina la connessione con i server disponibili. Quindi, individuare il progetto Version Cue che contiene i file da utilizzare.

Azioni incomplete

In alcuni casi, i comandi usati più raramente non aggiornano automaticamente le informazioni di Version Cue visualizzate in Adobe Bridge o nella finestra di dialogo Adobe. Se i risultati di un'azione eseguita non sono visualizzati, aggiornare la vista effettuando una delle seguenti operazioni:

- Cambiare l'elemento attivo nella finestra di Bridge o nella finestra di dialogo Adobe selezionando un elemento diverso.
- Passare momentaneamente a una cartella diversa.
- Ridimensionare la finestra di Bridge o la finestra di dialogo Adobe, oppure portare in primo piano la finestra di Bridge (gli aggiornamenti potrebbero non essere visualizzati se la finestra di Bridge è sullo sfondo).
- Selezionare il comando Aggiorna dal menu Strumenti oppure dal menu Strumenti di progetto (Acrobat) nella finestra di dialogo Adobe o dal menu Visualizza in Adobe Bridge.

Recupero di un progetto

Nell'eventualità molto improbabile che un progetto Version Cue diventi completamente inaccessibile, è possibile recuperare le versioni correnti dei file presenti nelle cartelle locali dei file del progetto sui computer dei membri del gruppo di lavoro che hanno effettuato l'accesso al progetto. I file locali del progetto si trovano nella cartella Version Cue all'interno della cartella Documenti, sia in Windows che in Mac OS.

File non visualizzati nei progetti dietro un firewall

Version Cue utilizza i protocolli HTTP (Hypertext Transfer Protocol) e SOAP (Simple Object Access Protocol) per consentire la comunicazione tra i server di Version Cue e i componenti di Adobe Creative Suite. In rari casi, un software firewall di vecchia generazione potrebbe non essere in grado di gestire correttamente le interazioni SOAP. Se all'interno dei progetti Version Cue sono visibili le cartelle ma non i file, provare a disattivare il server proxy. Se questa operazione risolve il problema, potrebbe essere necessario aggiornare il firewall.

Disconnessione da progetti con file estratti

Se dei file locali di un progetto hanno lo stato Estratto da me, non è possibile disconnettersi dal progetto finché non è stata archiviata una versione di tali file. Qualora non sia possibile archiviare una versione dei file a causa dell'indisponibilità del server di Version Cue, si può procedere in due modi. È possibile attendere che il server torni disponibile, sincronizzare i file e quindi disconnettersi dal progetto. Oppure, è possibile eliminare la cartella locale dei file del progetto dal disco rigido e quindi disconnettersi dal progetto quando il server torna disponibile. (Gli altri utenti che hanno accesso al progetto vedranno ancora i file indicati come Estratto. Possono salvare le proprie versioni, oppure un utente con privilegi amministrativi può reimpostare i blocchi sul progetto, cambiando così lo stato dei file in Sincronizzato.)

Miniature non visibili per i file InDesign nella finestra di dialogo Adobe o in Bridge

Se le miniature dei file InDesign non sono visibili nella finestra di dialogo Adobe o in Bridge, selezionare Salva sempre le immagini di anteprima con i documenti nelle preferenze Gestione file o nella finestra di dialogo Salva con nome in InDesign.

Migrazione non possibile da Version Cue CS2 a Version Cue CS3 nei computer Macintosh con processore Intel

Per migrare progetti da Version Cue CS2 a Version Cue CS3 su un computer Macintosh con processore Intel, effettuare prima il backup del progetto nell'utilità Gestione avanzata di Version Cue CS2 su un computer Macintosh con processore PowerPC. (Per istruzioni dettagliate, consultare l'Aiuto di Version Cue CS2.) Quindi, trasferire il progetto dal computer Macintosh PowerPC alla directory di backup dei progetti sul computer Macintosh Intel, riavviare il server e ripristinare il progetto in Version Cue CS3 (vedere "Backup e ripristino di progetti" a pagina 113).

Nota: *non è possibile migrare i backup di un server di Version Cue CS2 su un server di Version Cue CS3. È invece possibile migrare i progetti Version Cue CS2 su un server di Version Cue CS3. Vedere "Migrazione di progetti al server di Version Cue 3.0" a pagina 88.*

Connessione impossibile con il server di Version Cue CS3

Effettuare i seguenti tentativi:

- Verificare che la connessione di rete funzioni correttamente.
- Se si tenta di connettersi al server da Acrobat 8 o da un componente Adobe Creative Suite 2 abilitato per Version Cue, verificare che SSL non sia stato attivato per il server. Inoltre, Acrobat 8 e i componenti di Adobe Creative Suite 2 non possono connettersi ai server di Version Cue CS3 installati sullo stesso computer (ovvero a un server di Version Cue CS3 locale).
- Provare a connettersi al server da un altro componente di Creative Suite abilitato per Version Cue.
- Disattivare temporaneamente i firewall o i proxy.
- Riavviare il server (vedere "Arresto o riavvio del server di Version Cue" a pagina 88).
- Consultare il file di registro del server per verificare se contiene informazioni che possono indicare la causa del problema. È possibile accedere al file di registro dalla scheda Avanzate di Amministrazione server Version Cue (vedere "Attività avanzate di Amministrazione server Version Cue" a pagina 114).

Password dell'amministratore di sistema Version Cue dimenticata

Se si dimentica la password dell'amministratore di sistema, è necessario rimuovere e reinstallare Version Cue, creando un nuovo nome utente e una nuova password per l'amministratore di sistema. Non esiste un modo per rimuovere Version Cue senza perdere tutti i dati e i file di progetto.

Funzionamento rallentato o assenza di risposta del server di Version Cue

Effettuare i seguenti tentativi:

- Incrementare la RAM allocata a Version Cue (vedere "Impostazione delle preferenze del server di Version Cue" a pagina 86).
- Se Version Cue cessa di rispondere ai comandi mentre è in corso il backup dei file di progetto, accertarsi che lo spazio libero nell'unità di destinazione del backup sia sufficiente per archiviare i file.

Progetti Version Cue non visibili su un server di Version Cue CS3

Effettuare i seguenti tentativi:

- Verificare che il progetto al quale si sta tentando di connettersi sia condiviso. Se l'utente che ha creato il progetto lo ha impostato come privato, non è possibile accedervi.
- Verificare che il server di Version Cue che ospita il progetto sia configurato come visibile agli altri utenti (vedere "Impostazione delle preferenze del server di Version Cue" a pagina 86).

- Se si utilizza Acrobat 8 o un componente di Adobe Creative Suite 2 per accedere al progetto, verificare che l'utente che ha creato il progetto lo abbia impostato come compatibile con CS2. In caso contrario, non sarà possibile vedere il progetto sul server di Version Cue CS3.

Scelte rapide da tastiera

Informazioni sulle scelte rapide da tastiera

Le scelte rapide da tastiera consentono di selezionare strumenti ed eseguire comandi rapidamente senza utilizzare un menu. Se disponibile, la scelta rapida da tastiera viene visualizzata a destra del nome del comando nel menu. L'elenco delle scelte rapide da tastiera fornito di seguito non è completo. Nelle tabelle vengono elencate solo le scelte rapide non visualizzate accanto ai comandi nei menu o nelle descrizioni comandi.

Come alternativa all'utilizzo delle scelte rapide da tastiera, per l'accesso a numerosi comandi è possibile utilizzare i menu di scelta rapida. I menu di scelta rapida visualizzano i comandi specifici per l'elemento attivo, ad esempio uno strumento, una selezione o una palette. Per visualizzare un menu di scelta rapida, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenere premuto il tasto Ctrl (Mac OS) e fare clic sulla finestra del documento o sulla palette.

Tasti di selezione in Version Cue

Risultato	Windows	Mac OS
Seleziona tutto	Ctrl+A	Comando+A
Seleziona voci (selettivo)	Ctrl + clic	Comando + clic
Seleziona voci (intervallo)	Maiusc + clic	Maiusc + clic
Seleziona voce successiva	Freccia giù	Freccia giù
Seleziona voce precedente	Freccia su	Freccia su
Seleziona voce successiva (aggiuntivo)	Maiusc+Freccia giù	Maiusc+Freccia giù
Seleziona voce precedente (aggiuntivo)	Maiusc+Freccia su	Maiusc+Freccia su
Seleziona prima voce	Pag su o Home	Pag su o Home
Seleziona ultima voce	Pag giù o Fine	Pag giù o Fine
Seleziona una voce e tutte le voci precedenti	Maiusc+Pag su o Home	Maiusc+Pag su o Home
Seleziona una voce e tutte le voci successive	Maiusc+Pag giù o Fine	Maiusc+Pag giù o Fine

Tasti di navigazione in Version Cue

Risultato	Windows	Mac OS
Apri cartella	Ctrl + O	Comando + O
Nuova cartella	Ctrl+N	Comando+N
Su di un livello	Backspace	Comando+Freccia su
Apri file selezionato	Invio	Invio
Elimina file selezionati	Canc	Comando+Backspace
Chiudi finestra di dialogo	Esc	Esc
Vai avanti	Ctrl+Freccia destra	Comando+Freccia destra
Vai indietro	Ctrl+Freccia sinistra	Comando+Freccia sinistra
Vai a Risorse del computer	Ctrl+Maiusc+C	Comando+Maiusc+C

Risultato	Windows	Mac OS
Vai al desktop	Ctrl+Maiusc+D	Comando+Maiusc+D
Vai alla rete	Ctrl+Maiusc+K	Comando+Maiusc+K
Vai a Version Cue	Ctrl+Maiusc+V	Comando+Maiusc+V

Tasti di visualizzazione in Version Cue

Risultato	Windows	Mac OS
Dettagli	Ctrl + 1	Comando + 1
Icone	Ctrl + 2	Comando + 2
Miniature	Ctrl + 3	Comando + 3
Porzioni	Ctrl + 4	Comando + 4

Capitolo 5: Uso di immagini importate

Un importante vantaggio di Adobe® Flash® CS3 Professional consiste nella possibilità di importare immagini create in altre applicazioni e utilizzarle come risorse per i documenti Flash. È possibile importare immagini vettoriali e bitmap in vari formati di file, sfruttando la versatilità e le funzioni grafiche di Adobe® Flash® CS3 Professional.

Quando si importa una bitmap, è possibile applicare la compressione e l'antialiasing, inserirla direttamente in un documento Adobe® Flash® CS3 Professional, usarla come riempimento, modificarla con un editor esterno, dividerla in pixel e modificarla in Adobe® Flash® CS3 Professional oppure convertirla in immagine vettoriale.

Inserimento di immagini in Flash

Informazioni sull'inserimento di immagini in Flash

Adobe® Flash® CS3 Professional è in grado di utilizzare immagini create con altre applicazioni. È possibile importare immagini vettoriali e bitmap in più formati di file. Se sul sistema è installato QuickTime 4 o una versione successiva, è possibile importare formati bitmap o vettoriali aggiuntivi. È possibile importare i file di Adobe® FreeHand® (versione MX e precedenti) e i file PNG di Adobe® Fireworks® direttamente in Flash, conservando gli attributi propri di tali formati.

I file di grafica importati in Flash devono avere dimensioni di almeno 2 x 2 pixel.

Per caricare file JPEG in un file SWF Flashin fase di runtime, utilizzare l'azione o il metodo `loadMovie`. Per informazioni dettagliate, vedere loadMovie (metodo MovieClip.loadMovie) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* o "Operazioni con i clip filmato“ in *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Flash consente di importare immagini vettoriali, bitmap e sequenze di immagini con le modalità descritte di seguito.

- Quando si importano file di ® Illustrator® e di Adobe® Photoshop® in Flash, è possibile specificare delle opzioni di importazione che consentono di mantenere gran parte dei dati visivi delle immagini e la possibilità di modificare determinati attributi visivi utilizzando l'ambiente di creazione Flash.
- Quando si importano immagini vettoriali da FreeHand in Flash, selezionare le opzioni che consentono di conservare i livelli, le pagine e i blocchi di testo di FreeHand.
- Quando si importano immagini PNG da Fireworks in Flash, importare i file come oggetti modificabili in Flash o come file su un unico livello che è possibile modificare e aggiornare in Fireworks.
- Selezionare le opzioni che consentono di conservare immagini, testo e guide.

Nota: *se si importa un file PNG da Fireworks usando la funzione taglia e incolla, il file verrà convertito in una bitmap.*

- Le immagini vettoriali contenute in file SWF e WMF (Windows Metafile Format) importati direttamente in un documento Flash anziché in una libreria vengono importate nel livello corrente come gruppo.
- Le bitmap, (cioè le fotografie acquisite tramite scansione e i file BMP) importate direttamente in un documento Flash, vengono importate nel livello corrente come oggetti singoli. Flash conserva le impostazioni di trasparenza delle bitmap importate. Poiché l'importazione di una bitmap può provocare l'aumento delle dimensioni del file di un file SWF, si consiglia di comprimere le bitmap importate.

Nota: *la trasparenza della bitmap potrebbe non essere mantenuta se la bitmap viene importata mediante trascinamento da un'applicazione o dal desktop a Flash. Per conservare la trasparenza, eseguire l'importazione mediante il comando File > Importa nello stage o Importa nella libreria.*

- Qualsiasi sequenza di immagini, ad esempio una sequenza di PICT e BMP, importata direttamente in un documento Flash, viene importata come fotogramma chiave del livello corrente.

Per il video dell'esercitazione sul flusso di lavoro in Flash e Fireworks, vedere www.adobe.com/go/vid0194_it.

Consultare anche

"Operazioni con le bitmap importate" a pagina 145

"Operazioni con i file video" a pagina 284

"Operazioni con l'audio" a pagina 275

"Impostazione delle proprietà delle bitmap" a pagina 146

Inserimento di immagini in Flash

Flash consente di importare le immagini salvate in diversi formati di file direttamente nello stage oppure nella libreria.

Consultare anche

"Uso di simboli, istanze ed elementi di libreria" a pagina 196

Importazione di un file in Flash

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per importare un file direttamente in un documento Flash, selezionare File > Importa > Importa nello stage.
- Per importare un file nella libreria del documento Flash corrente, selezionare File > Importa > Importa nella libreria. Per utilizzare un elemento della libreria nel documento corrente, trascinarlo sullo stage.

2 Selezionare il formato di file dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Mostra (Macintosh).

3 Individuare il file desiderato e selezionarlo. Se in Flash si è importato un file con più livelli, è possibile che vengano creati nuovi livelli a seconda del tipo di file importato. Qualsiasi nuovo livello viene visualizzato nella linea temporale.

4 Fare clic su Apri.

5 Se il nome del file da importare termina con un numero e nella stessa cartella sono presenti altri file numerati in sequenza, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per importare tutti i file della sequenza, fare clic su Sì.
- Per importare solo il file specificato, fare clic su No.

Di seguito sono forniti esempi di nomi di file che è possibile utilizzare come sequenza:

Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

Bird 1, Bird 2, Bird 3

Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Incollare una bitmap da un'altra applicazione direttamente nel documento Flash corrente

1 Nell'applicazione di origine, copiare l'immagine.

2 In Flash, selezionare Modifica > Incolla al centro.

Importazione dei formati per i file bitmap e vettoriali

In Flash è possibile importare formati di file bitmap o vettoriali diversi, a seconda che sul sistema sia installato o meno QuickTime 4 (o una versione successiva). L'uso di Flash con QuickTime 4 è utile in particolare nei progetti di gruppo in cui gli sviluppatori lavorano sia su piattaforma Windows che Macintosh. QuickTime 4 estende il supporto per determinati formati di file (inclusi PICT, QuickTime Movie e altri) a entrambe le piattaforme.

Di seguito sono elencati i formati di file bitmap e vettoriali che è possibile importare in Flash 8 e versioni successive a prescindere dall'installazione di QuickTime 4:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (versione 10 o precedente)	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Enhanced Windows Metafile	.emf	•	
FreeHand	.fh7, .fh8, .fh9, .fh10, .fh11	•	•
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF e GIF animati	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Windows Metafile	.wmf	•	•

I formati di file bitmap elencati di seguito possono essere importati in Flash solo se sul sistema è installato QuickTime 4 o una versione successiva:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
MacPaint	.pntg	•	•
PICT	.pct, .pic	• (Come bitmap)	•
Immagine QuickTime	.qtif	•	•
Immagine Silicon Graphics	.sgi	•	•
TGA	.tga	•	•
TIFF	.tif	•	•

Lavorare con Illustrator e Flash

Potete spostare la grafica di Illustrator nell'ambiente di editing di Flash oppure direttamente in Flash Player. Potete copiare e incollare la grafica, salvare i file in formato SWF oppure esportare la grafica direttamente in Flash. Inoltre, Illustrator fornisce supporto per il testo dinamico e i simboli dei videoclip Flash.

Potete inoltre utilizzare Device Central per verificare la modalità di visualizzazione della grafica di Illustrator in Flash Player su dispositivi portatili diversi.

Incollare grafica di Illustrator

Potete creare disegni a livello grafico in Illustrator nonché copiarli e incollarli in Flash in modo semplice, veloce e uniforme.

Quando incollate grafica di Illustrator in Flash, i seguenti attributi vengono conservati:

- Tracciati e forme
- Scalabilità
- Spessore tracce
- Definizioni sfumature
- Testo (compresi font OpenType)
- Immagini collegate

- Simboli
- Metodi di fusione

Inoltre, Illustrator e Flash supportano la grafica incollata nei seguenti modi:

- Quando selezionate interi livelli di primo livello nella grafica di Illustrator e li incollate in Flash, i livelli vengono conservati insieme alle relative proprietà (visibilità e blocco).
- I colori non RGB di Illustrator (CMYK, scala di grigi e personalizzati) vengono convertiti in RGB in Flash. I colori RGB sono incollati come previsto.
- Quando importate o incollate grafica di Illustrator, potete utilizzare diverse opzioni per conservare gli effetti (ad sempio, le ombre esterne sul testo) come filtri Flash.
- In Flash vengono conservate le maschere di Illustrator.

Esportare file SWF da Illustrator

Da Illustrator potete esportare file SWF che corrispondano alla qualità e alla compressione dei file SWF esportati da Flash.

Quando eseguite l'esportazione potete scegliere tra innumerevoli predefiniti per assicurarvi un output ottimale nonché specificare la modalità di gestione di simboli, livelli, testo e maschere. Ad esempio, potete specificare se i simboli di Illustrator vengono esportati come videoclip o grafica oppure scegliere di creare simboli SWF dai livelli Illustrator.

Importazione di file Illustrator in Flash

Quando desiderate creare layout completi in Illustrator, quindi importarli in Flash in un unico passaggio, potete salvare la grafica in formato Illustrator nativo (AI) e importarla, con la massima fedeltà, in Flash utilizzando i comandi File > Import To Stage (Importa in stage) o File > Import To Library (Importa in libreria) di Flash.

Quando importate grafica di Illustrator sotto forma di file AI, EPS o PDF, Flash conserva gli stessi attributi della grafica di Illustrator incollata.

Inoltre, quando un file Illustrator importato contiene livelli, potete importarli in uno dei modi seguenti:

- Convertire i livelli Illustrator in livelli Flash
- Convertire i livelli Illustrator in fotogrammi Flash
- Convertire tutti i livelli Illustrator in un singolo livello Flash

Flusso di simboli

Il flusso di simboli in Illustrator è simile a quello in Flash.

Creazione dei simboli Quando create un simbolo in Illustrator, la finestra di dialogo Opzioni simbolo consente di assegnare un nome al simbolo e di impostare opzioni specifiche per Flash: tipo di simbolo videoclip (opzione predefinita per i simboli di Flash), ubicazione griglia di registrazione Flash e guide di scaling a 9 sezioni. Inoltre, potete utilizzare molte scelte rapide da tastiera per selezionare i simboli utilizzate in Illustrator e Flash, come ad esempio F8 per creare un simbolo.

Modalità di isolamento per la modifica dei simboli In Illustrator fate doppio clic su un simbolo per aprirlo in modalità di isolamento per una modifica più semplice. Nella modalità di isolamento solo l'istanza simbolo è modificabile, mentre tutti gli altri oggetti sulla tavola da disegno sono ombreggiati e non disponibili. Dopo avere chiuso la modalità di isolamento, il simbolo nel pannello simboli e tutte le relative istanze vengono aggiornate. In Flash la modalità di modifica dei simboli e il pannello Libreria funzionano in modo simile.

Proprietà e collegamenti ai simboli Utilizzando il pannello dei simboli o il pannello di controllo potete assegnare facilmente nomi alle istanze dei simboli, interrompere i collegamenti tra istanze e simboli, scambiare un'istanza del simbolo con un'altra oppure creare una copia del simbolo. In Flash le funzioni di modifica nel pannello Libreria funzionano in modo simile.

Oggetti di testo statici, dinamici e di input

Quando esportate testo statico da Illustrator a Flash, in Flash il testo viene convertito in contorni. Inoltre, potete impostare il testo in Illustrator come testo dinamico. Il testo dinamico consente di modificare il contenuto del testo a livello di programmazione in Flash nonché di gestire facilmente i progetti che richiedono la localizzazione in più lingue.

In Illustrator potete specificare i simboli oggetti di testo come testo statico, dinamico o di input. Gli oggetti di testo dinamico in Illustrator e Flash presentano proprietà simili. Ad esempio, entrambi utilizzano la crenatura che influisce su tutti i caratteri in un blocco di testo anziché sui singoli caratteri, entrambi eseguono l'anti-alias del testo allo stesso modo ed entrambi possono essere collegati a un file XML esterno contenente testo.

Informazioni sull'importazione di file PNG di Fireworks

È possibile importare i file PNG di Fireworks in Flash come immagini su un unico livello o oggetti modificabili. Quando si importa un file PNG come immagine appiattita, l'intero file, incluse eventuali immagini vettoriali, viene *rasterizzato* o convertito in un'immagine bitmap. Se il file PNG viene importato come insieme di oggetti modificabili, le immagini vettoriali del file vengono mantenute in formato vettoriale. È inoltre possibile scegliere di conservare bitmap, testo, filtri (denominati effetti in Fireworks) e livelli guida nel file PNG quando si importa il file come insieme di oggetti modificabili.

Per il video dell'esercitazione sul flusso di lavoro in Flash e Fireworks, vedere www.adobe.com/go/vid0194_it.

Uso dei metodi di fusione e degli effetti Fireworks in Flash

Flash 8 e le versioni successive supportano filtri, metodi di fusione e testo di Fireworks. Quando si importano file PNG da Fireworks, è possibile conservare molti filtri e metodi di fusione applicati agli oggetti in Fireworks e continuare a modificarli mediante Flash 8 o versioni successive.

Flash supporta la modifica di filtri e metodi di fusione solo per gli oggetti importati come testo e clip filmato. Se un effetto o un metodo di fusione non è supportato, Flash 8 e le versioni successive ne eseguono la rasterizzazione oppure lo ignorano durante l'importazione.

Per importare un file PNG di Fireworks contenente filtri o metodi di fusione non supportati da Flash, eseguire la rasterizzazione del file durante l'importazione. Dopo questa operazione, non è possibile modificare il file.

Per il video dell'esercitazione sul flusso di lavoro in Flash e Fireworks, vedere www.adobe.com/go/vid0194_it.

Importazione di testo da Fireworks a Flash

Quando si importa del testo da Fireworks a Flash 8 o una versione successiva, il testo viene importato con l'impostazione di antialiasing predefinita per il documento corrente.

Se il file PNG viene importato come unico livello, è possibile avviare Fireworks da Flash e modificare il file PNG originale (con i dati vettoriali).

Quando si importano più file PNG in un batch, è necessario selezionare le impostazioni di importazione una sola volta. Flash utilizza le stesse impostazioni per tutti i file inclusi nel batch.

Nota: *per modificare le immagini in Flash convertirle in immagini vettoriali oppure suddividerle in più parti.*

Per il video dell'esercitazione sul flusso di lavoro in Flash e Fireworks, vedere www.adobe.com/go/vid0194_it.

1 Selezionare File > Importa > Importa nello stage o Importa nella libreria.

2 Selezionare Immagine PNG dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Mostra (Macintosh).

3 Individuare un'immagine PNG di Fireworks e selezionarla.

4 Fare clic su Apri.

5 Selezionare una delle seguenti opzioni per Posizione:

Importa tutte le pagine in nuova/e scena/e Importa tutte le pagine del file PNG come scene in un clip filmato con tutti i fotogrammi e i livelli invariati all'interno del simbolo di tale clip. Viene creato un nuovo livello che utilizza il nome del file PNG di Fireworks. Il primo fotogramma (pagina) del documento PNG viene collocato su un fotogramma chiave che inizia in corrispondenza dell'ultimo fotogramma chiave ed è seguito da tutti gli altri fotogrammi (pagine).

Importa una pagina nella scena corrente Importa la pagina selezionata (identificata nel menu a comparsa Page Name) del file PNG nel documento Flash corrente, in un nuovo livello singolo come clip filmato. Il contenuto della pagina selezionata viene importato come clip filmato, mantenendo intatta la struttura originale dei livelli e dei fotogrammi. Se il clip filmato della pagina contiene dei fotogrammi, ciascuno di essi è a sua volta un clip filmato.

Nome pagina Specifica la pagina Fireworks da importare nella scena corrente.

6 Selezionare una delle seguenti opzioni per Struttura file:

Importa come clip filmato e mantieni livelli Importa il file PNG come clip filmato (inclusi i fotogrammi) e i livelli invariati all'interno del simbolo di tale clip.

Importa pagina/e come nuovo livello/i Importa il file PNG nel documento Flash corrente in un nuovo livello nella parte superiore dell'ordine di impilamento. I livelli di Fireworks vengono così "appiattiti" in un unico livello. I fotogrammi di Fireworks sono contenuti nel nuovo livello.

7 In Oggetti, scegliere una delle seguenti opzioni:

Rasterizza se necessario per mantenere l'aspetto Conserva i riempimenti, i tratti e gli effetti di Fireworks in Flash.

Mantieni modificabili tutti i tracciati Consente di modificare tutti gli oggetti relativi ai tracciati vettoriali. Alcuni dei riempimenti, dei tratti e degli effetti di Fireworks vengono persi durante l'importazione.

8 Per Testo, selezionare una delle seguenti opzioni:

Rasterizza se necessario per mantenere l'aspetto Conserva i riempimenti, i tratti e gli effetti di Fireworks del testo importato in Flash.

Mantieni modificabili tutti i tracciati Mantiene modificabile tutto il testo. Alcuni dei riempimenti, dei tratti e degli effetti di Fireworks vengono persi durante l'importazione.

9 Per ridurre il file PNG a un'unica immagine bitmap, selezionare l'opzione Importa come immagine singola appiattita. Se questa opzione è selezionata, tutte le altre sono disabilitate.

10 Fare clic su OK.

Consultare anche

"Modifica delle bitmap con un editor esterno" a pagina 147

"Conversione di bitmap in grafica vettoriale" a pagina 148

"Divisione di una bitmap" a pagina 148

Importazione di file di FreeHand MX

È possibile importare file FreeHand nella versione 7 o successiva direttamente in Flash. FreeHand è un'ottima soluzione per la creazione di immagini vettoriali da importare in Flash, poiché consente di conservare i livelli, i blocchi di testo, i simboli della libreria e le pagine di FreeHand e di scegliere l'intervallo delle pagine da importare. Se il file di FreeHand importato è in modalità CMYK, Flash converte il file in RGB.

Durante l'importazione di file di FreeHand, attenersi alle seguenti istruzioni:

- Quando si importa un file contenente oggetti sovrapposti che si desidera mantenere come elementi separati, posizionare gli oggetti su livelli separati in FreeHand e selezionare Livelli nella finestra di dialogo Importa documento FreeHand di Flash. Se si importano in Flash oggetti sovrapposti su un solo livello, le forme sovrapposte vengono divise in corrispondenza dei punti di intersezione, come accade con gli oggetti sovrapposti creati in Flash.
- Flash supporta un massimo di otto colori in un riempimento con gradiente. Se un file di FreeHand contiene un riempimento con gradiente con più di otto colori, Flash crea dei tracciati clip che simulano l'aspetto del riempimento con gradiente. Tali tracciati possono incrementare le dimensioni del file. Per ridurre al minimo le dimensioni del file, in FreeHand utilizzare riempimenti con gradiente con non più di otto colori.
- Flash importa le singole fasi come tracciati separati. Di conseguenza, maggiore è il numero delle fasi di una fusione in un file di FreeHand, maggiori saranno le dimensioni del file importato in Flash.
- Se i file importati contengono tratti con estremità quadrate, queste vengono convertite in estremità arrotondate in Flash.
- Flash converte le immagini in scala di grigi in immagini RGB. Questa conversione può incrementare la dimensione del file importato.

- Per importare file contenenti immagini EPS, selezionare l'opzione Converti file EPS modificabili importati nelle preferenze di importazione di FreeHand prima di inserire l'immagine EPS in FreeHand. Se non si seleziona questa opzione, l'immagine EPS non è visualizzabile dopo l'importazione in Flash. Inoltre Flash non visualizza i dati relativi alle immagini EPS importate (indipendentemente dalle impostazioni di Preferenze in FreeHand).

1 Selezionare File > Importa > Importa nello stage o File > Importa > Importa nella libreria.

2 Selezionare FreeHand dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Mostra (Macintosh).

3 Individuare il file di FreeHand e selezionarlo.

4 Fare clic su Apri.

5 Selezionare un'impostazione per Mapping pagine:

Scene Consente di convertire ogni pagina del documento FreeHand in una scena del documento Flash.

Fotogrammi chiave Consente di convertire ogni pagina del documento FreeHand in un fotogramma chiave del documento Flash.

6 Impostare Mapping livelli scegliendo una delle seguenti opzioni:

Livelli Consente di convertire ogni livello del documento FreeHand in un livello del documento Flash.

Fotogrammi chiave Consente di convertire ogni livello del documento FreeHand in un fotogramma chiave del documento Flash.

Unisci Consente di convertire tutti i livelli del documento FreeHand in un unico livello del documento Flash.

7 Per Pagine, scegliere una delle opzioni seguenti:

- Per importare tutte le pagine dal documento FreeHand, selezionare Tutte.
- Per importare un intervallo di pagine dal documento FreeHand, immettere i numeri delle pagine in Da e A.

8 Per Opzioni, selezionare una delle seguenti impostazioni:

Includi livelli invisibili Consente di importare tutti i livelli, visibili e nascosti, dal documento FreeHand.

Includi livelli di sfondo Consente di importare il livello di sfondo insieme al documento FreeHand.

Mantieni blocchi di testo Consente di conservare il testo del documento FreeHand sotto forma di testo modificabile nel documento Flash.

9 Fare clic su OK.

Informazioni sui file DXF di AutoCAD

Flash supporta il formato AutoCAD DXF di AutoCAD 10.

I file DXF non supportano i caratteri di sistema standard. Flash tenta di mappare i caratteri in modo appropriato ma i risultati possono essere imprevedibili, in particolare per quanto riguarda l'allineamento del testo.

Poiché il formato DXF non supporta riempimenti uniformi, le aree piene sono esportate solo come contorni. Per questo motivo, il formato DXF è il più adatto per i disegni lineari, quali piante e mappe.

È possibile importare in Flash i file DXF bidimensionali. Flash non supporta invece file DXF tridimensionali.

Sebbene Flash non supporti la modifica in scala di un file DXF, tutti i file DXF importati producono file 12 x 12 pollici che è possibile modificare scegliendo Elabora > Trasforma > Scala. Inoltre, Flash supporta soltanto i file DXF ASCII. Se i file DXF sono binari, è necessario convertirli in ASCII prima di importarli in Flash.

Operazioni con i file AI di Illustrator

Informazioni sui file AI di Adobe Illustrator

Flash consente di importare i file AI di Illustrator e, nella maggior parte dei casi, di conservare la possibilità di modificare le immagini e la fedeltà visiva delle stesse. L'Importatore file AI fornisce inoltre un elevato grado di controllo del modo in cui l'immagine viene importata in Flash, permettendo di specificare la modalità di importazione di oggetti specifici in un file AI.

L'Importatore file AI di Flash fornisce le seguenti funzionalità di base:

- Conservazione della possibilità di modificare gli effetti di Illustrator utilizzati più frequentemente sotto forma di filtri di Flash.
- Conservazione della possibilità di modificare i metodi di fusione comuni a Flash e Illustrator.
- Conservazione della fedeltà e della possibilità di modificare i riempimenti con gradiente.
- Mantenimento dell'aspetto dei colori RGB (rosso, verde, blu).
- Importazione dei simboli di Illustrator come simboli di Flash.
- Conservazione del numero e della posizione dei punti di controllo Bézier.
- Conservazione della fedeltà delle maschere di clip.
- Conservazione della fedeltà dei tratti e dei riempimenti a motivo.
- Conservazione della trasparenza degli oggetti.
- Conversione dei livelli del file AI in livelli Flash individuali, in fotogrammi chiave o in un singolo livello Flash. È inoltre possibile importare il file AI come un'unica immagine bitmap; in questo caso Flash "appiattisce" (rasterizza) il file.
- Fornisce un flusso di lavoro ottimizzato tra Illustrator e Flash. Una finestra di dialogo per la funzione di copia e incolla fornisce le impostazioni da applicare ai file AI che vengono incollati nello stage di Flash.

Per le esercitazioni video, vedere:

- Uso dei simboli tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0198_it
- Uso di testo tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0199_it

Compatibilità tra Flash e Illustrator

Alcuni attributi visivi non sono importabili in modo accurato oppure in seguito all'importazione perdono la possibilità di essere ulteriormente modificati nell'ambiente di creazione Flash. L'Importatore file AI fornisce diverse opzioni con cui effettuare l'importazione e l'inserimento delle immagini mantenendo l'aspetto visivo e la possibilità di modificare le immagini. Tuttavia, alcuni attributi visivi non possono essere mantenuti. Le seguenti linee guida permettono di migliorare l'aspetto dei file AI importati in Flash:

- Flash supporta esclusivamente lo spazio colore RGB e non lo spazio colore CMYK, comunemente utilizzato per la stampa. Flash può convertire le immagini CMYK in RGB; tuttavia, i colori vengono conservati meglio se vengono convertiti in RGB in Illustrator.
- Per conservare gli effetti AI ombra esterna, bagliore interno, bagliore esterno e sfocatura gaussiana come filtri modificabili di Flash, Flash importa l'oggetto a cui vengono applicati come un clip filmato Flash. Se si tenta di importare un oggetto con questi attributi come qualcosa di diverso da un clip filmato, Flash visualizza un avviso di incompatibilità e consiglia di importare l'oggetto come un clip filmato.

Importazione di file di Adobe Illustrator

Flash può importare i file AI di Adobe Illustrator salvati nella versione 10 o precedente. Se il file raster di Illustrator è collegato, soltanto i formati JPEG, GIF o PNG vengono importati con la conservazione del formato nativo. Tutti gli altri file vengono convertiti nel formato PNG in Flash. Inoltre, la conversione nel formato PNG dipende dalla versione di QuickTime installata.

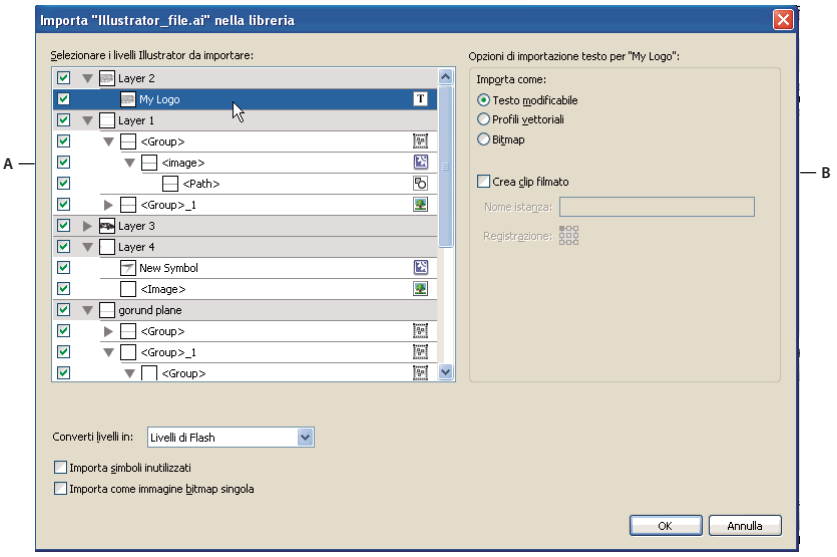
Nota: *per importare un file EPS di Adobe Illustrator o un file PDF di Adobe Acrobat, aprire il file in Illustrator CS 3, salvarlo come file compatibile AI CS 3 e importare il file AI risultante in Flash*

Nota: *l'Importatore file AI è stato sviluppato per importare file AI creati con Illustrator CS3. Mentre non vi sono problemi noti di importazione di file AI creati con versioni precedenti di Illustrator, si consiglia di importare i file AI creati utilizzando Illustrator CS 3. In presenza di problemi di importazione di file AI creati con una versione precedente di Illustrator, aprire il file in Illustrator CS 3, quindi salvarlo come file compatibile AI CS 3 e reimportarlo in Flash.*

Per le esercitazioni video, vedere:

- Importazione di file di Illustrator: www.adobe.com/go/vid0197_it
- Uso dei simboli tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0198_it
- Uso di testo tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0199_it

In alcuni casi, se Flash non è in grado di raggruppare gli elementi durante l'importazione, potrebbe essere necessario separare tutti gli oggetti di Illustrator presenti su tutti i livelli. Una volta che gli oggetti sono stati separati, è possibile gestirli come qualsiasi altro oggetto di Flash.



Finestra di dialogo Importatore file AI di Adobe Illustrator
A. *Pannello Livelli* ***B.*** *Opzioni di importazione disponibili per l'oggetto selezionato*

Per importare file di Adobe Illustrator, scegliere una delle seguenti opzioni:

- Convertire i livelli in livelli Flash o in fotogrammi chiave oppure in singoli livelli Flash.
- Importare il testo come testo modificabile, profili vettoriali o come bitmap.
- Importare come immagine bitmap singola. Scegliendo questa opzione il file AI viene importato come un'unica immagine bitmap; in questo caso l'elenco dei livelli e le opzioni di importazione all'interno della finestra di dialogo Importa documento Illustrator vengono disattivati.

1 Selezionare File > Importa nello stage o Importa nella libreria.

2 Accedere al file di Adobe Illustrator da importare, selezionarlo e fare clic su OK. Viene visualizzata la finestra di dialogo Importa documento Illustrator nello stage o la finestra di dialogo Importa documento Illustrator nella libreria.

Questa finestra di dialogo fornisce opzioni per l'importazione del file di Illustrator. Le opzioni disponibili variano in base ai tipi di oggetti presenti nel file di Illustrator che si sta importando.

3 (Facoltativo) Per generare un elenco di elementi del file AI incompatibili con Flash, fare clic su Rapporto incompatibilità. Il pulsante Rapporto incompatibilità viene visualizzato soltanto se nel file AI sono presenti incompatibilità con Flash.

In Rapporto incompatibilità vengono esaminate le possibili incompatibilità tra Illustrator e Flash. Tuttavia, l'area Opzioni di importazione (a fianco del pulsante Avviso) della finestra di dialogo dell'Importatore file AI mostra consigli su come ottenere la massima compatibilità per ogni elemento incompatibile.

Rapporto incompatibilità include una casella di controllo Applica impostazioni di importazione consigliate. Se selezionata, Flash applica automaticamente le opzioni di importazione consigliate a qualsiasi oggetto incompatibile presente all'interno del file AI. Le eccezioni si verificano quando il documento AI è di dimensioni maggiori di quanto supportato da Flash e quando il documento AI utilizza la modalità CMYK. Per correggere queste incompatibilità, riaprire il documento in Illustrator CS 3 e regolare le dimensioni del documento oppure modificare la modalità colore in RGB.

4 (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Importa documento Illustrator, selezionare livelli, gruppi e singoli oggetti e specificare come importare ogni elemento. Per informazioni sulle opzioni di importazione disponibili per i diversi tipi di livelli e oggetti di Illustrator, vedere "Opzioni di importazione per oggetti Illustrator" a pagina 136.

5 In Converti livelli in, selezionare una delle opzioni seguenti:

Livelli di Flash Consente di convertire ogni livello del documento importato in un livello del documento Flash.

Fotogrammi chiave Consente di convertire ogni livello del documento importato in un fotogramma chiave del documento Flash.

Livello singolo di Flash Consente di convertire tutti i livelli del documento importato in un unico livello del documento Flash.

6 Per le restanti opzioni, effettuare le selezioni desiderate:

Colloca oggetti nella posizione originale I contenuti del file AI conservano la posizione esatta che occupavano in Illustrator. Ad esempio, se un oggetto era posizionato su X = 100 Y = 50 in Illustrator, esso assume le stesse coordinate nello stage di Flash.

Se questa opzione non è selezionata, i livelli di Illustrator importati vengono centrati nella vista corrente. Dopo l'importazione, gli elementi del file AI restano reciprocamente relazionati; tuttavia, tutti gli oggetti vengono centrati come un singolo blocco nella vista corrente. Questa caratteristica può risultare utile se si è eseguito l'ingrandimento in un'area dello stage e si sta importando un oggetto specifico per tale area dello stage. Se l'oggetto è stato importato utilizzando le coordinate originali, esso potrebbe non essere importato correttamente in quanto posizionato al di fuori della vista dello stage attuale.

Nota: *durante l'importazione del file AI nella libreria di Flash, questa opzione non è disponibile.*

Imposta dimensioni stage uguali alla tavola di disegno di Illustrator Le dimensioni dello stage di Flash vengono riadattate in base alle dimensioni della tavola di disegno (o dell'area di ritaglio attiva) di Illustrator utilizzata per creare il file AI. Per impostazione predefinita questa opzione è deselezionata.

Nota: *durante l'importazione del file AI nella libreria di Flash, questa opzione non è disponibile.*

Importa simboli inutilizzati I simboli della libreria del file AI per i quali non sono presenti istanze nella tavola di disegno vengono importati nella libreria di Flash. Se questa opzione non viene selezionata, i simboli inutilizzati non vengono importati in Flash.

Importa come immagine bitmap singola Scegliendo questa opzione il file AI viene importato come un'unica immagine bitmap; in questo caso l'elenco dei livelli e le opzioni di importazione all'interno della finestra di dialogo Importa documento Illustrator vengono disattivati.

7 Fare clic su OK.

Consultare anche

"Importazione di file PSD di Photoshop" a pagina 140

"Esportazione di contenuto Flash, immagini e video" a pagina 426

Importazione di file AI nella libreria di Flash

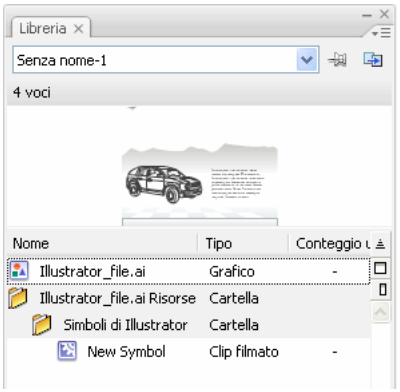
L'importazione di un file AI nella libreria prevede una procedura analoga all'importazione nello stage; tuttavia, in questo caso l'intero file incorporato come simbolo Flash. Il contenuto viene importato nella libreria e organizzato in base alla struttura di livelli e di raggruppamento del file di AI.

Quando si importa un file AI nella libreria, la cartella principale utilizza il nome del file AI. Dopo l'importazione del file AI nella libreria è possibile modificare il nome della cartella principale o spostare i livelli al di fuori della cartella.

Nota: *nella libreria i contenuti del file AI importato vengono ordinati alfabeticamente. Il raggruppamento gerarchico e la struttura delle cartelle restano invariati, ma vengono riordinati alfabeticamente nella libreria.*

Nella conversione di livelli AI in fotogrammi chiave, il file AI viene importato come clip filmato; la conversione dei libelli AI in livelli Flash o come unico livello Flash, effettua l'importazione del file AI come simbolo grafico. Il clip filmato o il simbolo grafico creato include tutto il contenuto del file AI importato nella linea temporale come se il contenuto fosse stato importato nello stage. Alla maggior parte dei clip filmato è associata una bitmap o un'altra risorsa. Per ridurre al minimo le possibilità di confusione e i conflitti di assegnazione dei nomi, queste risorse vengono conservate in una cartella Risorse collocata nella stessa cartella del clip filmato.

Nota: *quando si esegue l'importazione nella libreria, i contenuti del file AI vengono importati nella linea temporale del clip filmato e non nella linea temporale principale di Flash.*



Libreria di Flash dopo l'importazione di un file AI.

Preferenze di Importatore file AI

La finestra di dialogo Preferenze di Flash consente di impostare le preferenze di importazione per i file AI e per la finestra di dialogo Importatore file AI. Le preferenze specificate per l'importazione dei file AI hanno effetto sulle opzioni inizialmente inserite nella finestra di dialogo Importa documento Illustrator per i tipi di oggetto di Illustrator.

Nota: *per ignorare le preferenze specificate per i diversi tipi di livello specificando ogni singolo oggetto, utilizzare la finestra di dialogo Importa documento Illustrator. Selezionare il livello, l'oggetto o il gruppo per il quale modificare le opzioni di importazione e specificare le opzioni necessarie.*

Preferenze generali di Importatore file AI Preferenze che influiscono sul funzionamento di Importatore AI durante l'importazione di file AI:

- **Mostra finestra di dialogo di importazione** Specifica la visualizzazione della finestra di dialogo Importatore file AI.
- **Escludi oggetti esterni all'area di ritaglio** Esclude gli oggetti dell'area di lavoro di Illustrator che non rientrano nella tavola di disegno o nell'area di ritaglio.
- **Importa livelli nascosti** Specifica l'importazione dei livelli nascosti per impostazione predefinita.

Importa testo come Consente di specificare le seguenti preferenze di importazione per gli oggetti testo:

- **Testo modificabile** Per impostazione predefinita, specifica l'importazione del testo di Illustrator come testo di Flash modificabile. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo.
- **Profili vettoriali** Converte il testo in tracciati vettoriali. Utilizzare questa opzione per conservare l'aspetto visivo del testo. Se si importa il testo come clip filmato, è possibile che alcuni effetti visivi (ad esempio i metodi di fusione e i filtri non supportati) debbano essere sacrificati, ma gli attributi visivi quali il testo su tracciato vengono conservati. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati.

Nota: *per conservare gli effetti ombra esterna, bagliore interno, bagliore esterno e sfocatura gaussiana applicati al testo di AI come filtri modificabili di Flash, importare l'oggetto come un clip filmato selezionando Crea importazione clip filmato.*

• **Bitmap** Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del testo come visualizzato in Illustrator. Se vengono applicati filtri o altri effetti non compatibili con Flash, l'importazione del testo come bitmap permette di mantenerle l'aspetto visivo. Il testo rasterizzato non è modificabile.

• **Crea clip filmato** Specifica l'importazione degli oggetti testo all'interno del clip filmato. Per mantenere i metodi di fusione supportati, gli effetti di AI e una trasparenza inferiore al 100% tra Illustrator e Flash, specificare l'importazione degli oggetti testo come clip filmato.

Importa tracciati come Consente di specificare le seguenti preferenze di importazione per i tracciati:

• **Tracciati modificabili** Questa opzione permette di creare un tracciato vettoriale modificabile. Le caratteristiche supportate per metodi di fusione, effetti e trasparenza degli oggetti vengono conservate, ma gli attributi non supportati in Flash vengono scartati.

• **Bitmap** Questa opzione permette di rasterizzare il tracciato convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del tracciato come visualizzato in Illustrator. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

• **Crea clip filmato** Specifica l'importazione degli oggetti tracciato all'interno del clip filmato.

Immagini Consente di specificare le preferenze di importazione per le immagini:

• **Appiattisci le bitmap per mantenere l'aspetto** Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap, in modo da mantenere l'aspetto dei metodi di fusione e degli effetti non supportati in Flash. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

• **Crea clip filmato** Specifica l'importazione delle immagini all'interno del clip filmato.

Gruppi Consente di specificare le preferenze di importazione per i gruppi:

• **Importa come bitmap** Questa opzione permette di rasterizzare il gruppo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto degli oggetti come visualizzati in Illustrator. Dopo che un gruppo è stato convertito in bitmap, gli oggetti in esso contenuti non possono essere selezionati o rinominati.

• **Crea clip filmato** Questa opzione permette di incorporare tutti gli oggetti del gruppo in un unico clip filmato.

Livelli Consente di specificare le preferenze di importazione per i livelli:

• **Importa come bitmap** Questa opzione permette di rasterizzare il livello convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto degli oggetti come visualizzati in Illustrator.

• **Crea clip filmato** Questa opzione permette di incorporare il livello in un clip filmato.

Registrazione clip filmato Specifica un punto di registrazione globale per i filmati che vengono creati. Questa impostazione si applica al punto di registrazione per tutti i tipi di oggetto. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo Importatore file AI in base al singolo oggetto; quella indicata è l'impostazione iniziale per tutti i tipi di oggetto. Per ulteriori informazioni sulla registrazione di clip filmato, vedere “Modifica dei simboli” a pagina 199.

Consultare anche

“Impostazione delle preferenze in Flash” a pagina 25

Copiare e incollare tra Illustrator e Flash

Se si copiano e si incollano (o si trasferiscono mediante trascinamento) immagini tra Illustrator e Flash, viene visualizzata la finestra di dialogo Incolla, che fornisce opzioni di importazione per il file AI che si sta copiando (o incollando).

Incolla come bitmap Appiattisce l'immagine che si sta copiando inserendola in un singolo oggetto bitmap.

Incolla utilizzando le preferenze di Importatore file AI Permette di importare il file utilizzando l'impostazione di importazione dei file AI specificata nelle preferenze di Flash (Modifica > Preferenze).

Applica impostazioni di importazione consigliate e risolvi incompatibilità Abilitata per impostazione predefinita quando è selezionata l'opzione Incolla utilizzando le preferenze di Importatore file AI. Questa opzione permette di correggere automaticamente eventuali incompatibilità rilevate nel file AI.

Mantieni livelli Abilitata per impostazione predefinita quando è selezionata l'opzione Incolla utilizzando le preferenze di Importatore file AI. Questa opzione permette di specificare che i livelli del file AI vengano convertiti in livelli di Flash (opzione corrispondente alla scelta del comando Converti livelli in Livelli di Flash nella finestra di dialogo Importa documento Illustrator). Se questa opzione è deselezionata, tutti i livelli vengono convertiti in un unico livello.

Opzioni di importazione per oggetti Illustrator

I livelli gestiscono tutti gli elementi che compongono le immagini di Illustrator. Per impostazione predefinita, tutti gli elementi sono organizzati in un unico livello principale. È possibile importare tutti gli elementi di un determinato livello principale come una bitmap su un unico livello, oppure selezionare ogni singolo oggetto e specificare opzioni di importazione specifiche per il tipo di oggetto in questione (testo, tracciato, gruppo ecc.). L'Importatore file AI fornisce opzioni per la selezione di livelli nell'immagine che si sta importando e per l'impostazione di opzioni di importazione individuali basate sulla conservazione dell'aspetto visivo di un oggetto o della possibilità di modificare l'oggetto in Flash.

Correzione degli effetti grafici incompatibili

1 Per creare un rapporto di incompatibilità, fare clic su Rapporto incompatibilità. Il pulsante rapporto di incompatibilità riporta gli elementi del file AI incompatibili con Flash.

2 Selezionare Modificare le impostazioni di importazione per risolvere le incompatibilità. È possibile correggere automaticamente molte incompatibilità esistenti tra Illustrator e Flash utilizzando il rapporto di incompatibilità e i consigli di importazione contenuti nell'area Opzioni di importazione della finestra di dialogo Importa documento Illustrator.

Selezione di singoli oggetti

1 Selezionare l'oggetto per il quale specificare le opzioni di importazione. Gli oggetti di Illustrator che è possibile selezionare comprendono livelli, gruppi, tracciati singoli, testo e immagini.

2 Esaminare le opzioni di importazione disponibili per il tipo di oggetto selezionato nella sezione della finestra di dialogo relativa alle opzioni per gli oggetti. Prendere nota di eventuali incompatibilità elencate e della correzione consigliata per l'importazione dell'oggetto.

3 Selezionare le opzioni di importazione desiderate e selezionare un altro oggetto per il quale specificare le opzioni di importazione, oppure fare clic su OK.

Selezione dei livelli

Nel pannello Livelli sono elencati gli oggetti contenuti in un documento. Per impostazione predefinita, ogni documento di Illustrator contiene almeno un livello e ogni oggetto contenuto in un determinato file viene elencato in tale livello.

Se un elemento del pannello Livelli contiene altri elementi, viene visualizzato un triangolo accanto al nome di ciascun elemento. Per visualizzare o nascondere il contenuto, fare clic sul triangolo. Se non compare alcun triangolo, significa che il livello non contiene elementi aggiuntivi.

Nota: *è possibile espandere o comprimere tutti i gruppi e i livelli utilizzando il menu di scelta rapida di Importatore file AI. Fare clic con il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu di scelta rapida, quindi selezionare Espandi tutto o Comprimi tutto.*

Colonna di selezione Permette di specificare se gli elementi sono o meno selezionati per l'importazione. Se è selezionata l'opzione Modifica, è possibile selezionare il livello corrispondente e specificare le opzioni di importazione; se l'opzione Modifica non è selezionata, il livello è disabilitato e non è possibile specificare alcuna impostazione di importazione per gli elementi di tale livello.

Colonna Tipo oggetto Un'icona indica di che tipo sarà l'oggetto Flash collocato in tale livello una volta importato; se si tratta di un oggetto visibile, l'icona indica che l'elemento è stato selezionato. I tipi di oggetto sono:

- Testo
- Tracciato
- Gruppo
- Clip filmato
- Simbolo grafico

- Immagine

Opzioni di importazione del testo

Flash consente di importare il testo come testo modificabile, profili vettoriali e come bitmap su un unico livello. Per mantenere i metodi di fusione supportati, gli effetti di AI e una trasparenza inferiore al 100% tra Illustrator e Flash, utilizzare Importa testo come clip filmato. L'importazione del testo come clip filmato permette di conservare la possibilità di modificare gli effetti visivi compatibili.

Testo modificabile Per impostazione predefinita, il testo di Illustrator viene impostato come testo di Flash modificabile. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo.

Profili vettoriali Converte il testo in tracciati vettoriali. Utilizzare questa opzione per conservare l'aspetto visivo del testo. Se si importa il testo come clip filmato, è possibile che alcuni effetti visivi (ad esempio i metodi di fusione e i filtri non supportati) debbano essere sacrificati, ma gli attributi visivi quali il testo su tracciato vengono conservati. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati.

Nota: *per conservare gli effetti ombra esterna, bagliore interno, bagliore esterno e sfocatura gaussiana applicati al testo di AI come filtri modificabili di Flash, importare l'oggetto come un clip filmato selezionando Crea importazione clip filmato.*

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del testo come visualizzato in Illustrator. Se vengono applicati filtri o altri effetti non compatibili con Flash, l'importazione del testo come bitmap permette di mantenerle l'aspetto visivo. Il testo rasterizzato non è modificabile.

Opzioni di importazione dei tracciati

Un tracciato è una linea disegnata in Illustrator. Un tracciato può essere aperto, come un arco, o chiuso, come un cerchio. In un tracciato aperto i punti di ancoraggio iniziali e finali sono detti punti terminali. È possibile importare i tracciati modificabili in Flash, ma se al tracciato vengono applicati determinati metodi di fusione, filtri o altri effetti, essi potrebbero non essere compatibili con Flash.

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il tracciato convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del tracciato come visualizzato in Illustrator. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Tracciato modificabile Questa opzione permette di creare un tracciato vettoriale modificabile. Le caratteristiche supportate per metodi di fusione, effetti e trasparenza degli oggetti vengono conservate, ma gli attributi non supportati in Flash vengono scartati.

Opzioni di importazione delle immagini

Le immagini bitmap rappresentano il supporto elettronico più diffuso per le immagini a tono continuo, come ad esempio le fotografie o i dipinti digitali. Illustrator crea gli effetti bitmap utilizzando filtri, effetti e stili grafici. Nonostante molti di questi effetti siano compatibili con Flash, è possibile che alcuni di essi debbano essere convertiti in un unico livello (rasterizzati) per conservarne l'aspetto visivo.

Nota: *se un file raster di Illustrator è collegato, soltanto i formati JPEG, GIF o PNG vengono importati con la conservazione del formato nativo. Tutti gli altri tipi di file vengono convertiti nel formato PNG in Flash. Inoltre, la conversione nel formato PNG dipende dalla versione di QuickTime installata nel computer.*

Appiattisci le bitmap per mantenere l'aspetto Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap, in modo da mantenere l'aspetto dei metodi di fusione e degli effetti non supportati in Flash. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Crea clip filmato Questa opzione permette di importare le immagini di Illustrator come clip filmato.

Opzioni di importazione dei gruppi

I gruppi sono raccolte di oggetti grafici che vengono trattati come una singola unità. In questo modo è possibile spostare o trasformare più oggetti senza modificarne i singoli attributi o posizioni. Ad esempio, è possibile raggruppare gli oggetti nel disegno di un logo per spostarli e ridimensionarli come una sola entità. I gruppi possono anche essere nidificati, ovvero raggruppati in altri oggetti o gruppi per formare gruppi di dimensioni maggiori.

I gruppi sono visualizzati come elementi <Gruppo> nel pannello Importazione. Se un elemento di un gruppo contiene altri elementi, viene visualizzato un triangolo accanto al nome di ciascun elemento. Per visualizzare o nascondere il contenuto del gruppo, fare clic sul triangolo. Se non compare alcun triangolo, significa che l'elemento non contiene elementi aggiuntivi.

Importa come bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il gruppo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto degli oggetti come visualizzati in Illustrator. Dopo che un gruppo è stato convertito in bitmap, gli oggetti in esso contenuti non possono essere selezionati o rinominati.

Crea clip filmato Questa opzione permette di incorporare tutti gli oggetti del gruppo in un unico clip filmato.

Operazioni con i file PSD di Photoshop

Uso di Photoshop e Flash

È possibile utilizzare Adobe® Photoshop® e Adobe® Flash® insieme per creare applicazioni, animazioni o elementi di messaggistica interattiva di forte impatto visivo. Photoshop consente di creare immagini statiche e non, offrendo un alto grado di controllo creativo. Flash consente di riunire queste immagini statiche e di incorporarle in contenuto interattivo per Internet.

Gli strumenti di disegno e selezione di Photoshop offrono un maggior grado di controllo creativo di quelli presenti in Flash. Per creare immagini complesse o ritoccare foto da utilizzare in presentazioni interattive, è preferibile utilizzare Photoshop per poi importare le immagini finite in Flash.

Importazione di immagini statiche in Flash

Utilizzando Flash è possibile importare immagini statiche in molti formati, ma in genere per l'importazione da Photoshop in Flash si utilizza il formato PSD nativo di Photoshop.

Quando viene importato un file PSD, Flash è in grado di mantenere molti degli attributi applicati in Photoshop e fornisce opzioni per mantenere la fedeltà visiva dell'immagine e per modificare quest'ultima ulteriormente. Quando un file PSD viene importato in Flash, è possibile scegliere di rappresentare ogni livello di Photoshop come un livello Flash, come singoli fotogrammi chiave oppure come immagine singola appiattita. È anche possibile incorporare il file PSD come clip filmato.

Scambio di filmati

È possibile scambiare file video QuickTime tra Photoshop e Flash. Per esempio, è possibile eseguire il rendering di un filmato QuickTime direttamente da Photoshop, quindi importarlo in Flash, convertendolo in file FLV (Flash Video), eseguibile in Flash ® Player.

Quando si utilizza Photoshop per modificare delle riprese video, è possibile colorare i fotogrammi in modo non distruttivo. Quando un file di Photoshop viene salvato con un livello video, si salvano le modifiche apportate al livello video, non alle riprese stesse.

Nota: *quando si importa un video QuickTime da Photoshop in Flash, utilizzare la finestra di dialogo Importa video (File > Importa video). Se per importare un video si utilizza la funzionalità di importazione di file PSD di Photoshop, si importa solo il primo fotogramma di un file video.*

È anche possibile esportare documenti Flash come video QuickTime, per importarli poi in Photoshop, che consente di colorare in modo non distruttivo i fotogrammi video. Ad esempio, si potrebbe creare una sequenza animata in Flash, esportare il documento Flash come video QuickTime, quindi importare il video in Photoshop.

Colore

Flash opera internamente con i colori nello spazio colore RGB o TSL. Sebbene sia in grado di convertire le immagini CMYK in RGB, è preferibile creare le immagini Photoshop in RGB. Prima di importare immagini CMYK da Photoshop in Flash, eseguire in Photoshop la conversione delle immagini in RGB.

Consultare anche

“Importazione di file PSD di Photoshop” a pagina 140

“Esportazione in QuickTime” a pagina 432

Informazioni sui file PSD di Photoshop

Flash consente di importare i file PSD di Photoshop conservando la maggior parte dei dati dell'immagine. L'Importatore file PSD permette di stabilire il modo in cui l'immagine Photoshop viene importata in Flash, permettendo di specificare la modalità di importazione di oggetti specifici di un file PSD e di indicare che il file PSD venga convertito in un clip filmato Flash.

L'Importatore file PSD di Flash fornisce le seguenti funzionalità di base:

- I file PSD importati in Flash conservano la fedeltà dei colori nella conversione da Photoshop.
- Conservazione della possibilità di modificare i metodi di fusione comuni a Flash e Photoshop.
- Gli oggetti avanzati contenuti nel file PSD vengono rasterizzati e importati in Flash come bitmap; ciò consente di mantenere la trasparenza degli oggetti.
- Conversione dei livelli del file PSD in livelli Flash individuali o in fotogrammi chiave. È inoltre possibile importare il file PSD come un'unica immagine bitmap; in questo caso Flash appiattisce (rasterizza) il file.
- Il trascinamento da Photoshop a Flash attiva l'Importatore file PSD, che permette di specificare in che modo importare l'immagine di Photoshop.

Per il video dell'esercitazione sulla progettazione di siti Web con Photoshop e Flash, vedere www.adobe.com/go/vid0201_it.

Compatibilità tra Flash e Photoshop

Alcuni attributi visivi non sono importabili in modo accurato oppure in seguito all'importazione perdono la possibilità di essere ulteriormente modificati nell'ambiente di creazione Flash. L'Importatore file PSD fornisce diverse opzioni con cui effettuare l'importazione e l'inserimento delle immagini mantenendo l'aspetto visivo e la possibilità di modificare le immagini. Tuttavia, alcuni attributi visivi non possono essere mantenuti. Le seguenti linee guida permettono di migliorare l'aspetto dei file PSD importati in Flash:

- Flash supporta esclusivamente lo spazio colore RGB e non lo spazio colore CMYK, comunemente utilizzato per la stampa. Flash può convertire le immagini CMYK in RGB; tuttavia, i colori vengono conservati meglio se vengono convertiti in RGB in Photoshop.
- Flash può importare i seguenti metodi di fusione di Photoshop, mantenendo la possibilità di modificarli: Normale, Scurisci, Moltiplica, Schiarisci, Scolora, Luce intensa, Differenza e Sovrapponi.

Se si utilizza un metodo di fusione non supportato da Flash, è possibile rasterizzare il livello per mantenerne l'aspetto visivo o rimuovere il metodo di fusione dal livello.

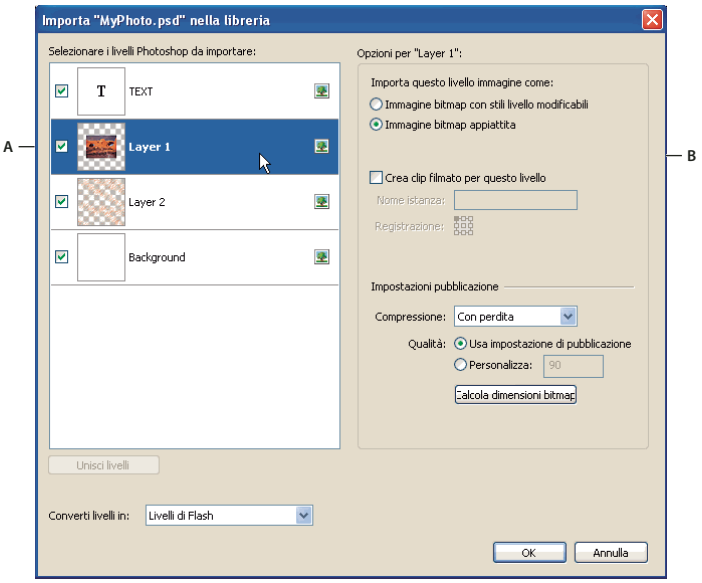
- Flash non può importare oggetti avanzati di Photoshop come oggetti modificabili. Per mantenere gli attributi visivi degli oggetti avanzati, questi vengono rasterizzati e importati in Flash come bitmap.
- Flash può importare soltanto il primo fotogramma dei livelli video di Photoshop.
- Quando vengono importati in Flash, i livelli di immagine e di riempimento vengono sempre rasterizzati.
- Quando si importano oggetti che contengono aree trasparenti come bitmap appiattite, tutti gli oggetti che si trovano dietro la porzione trasparente dell'oggetto sono visibili attraverso l'area trasparente (supponendo che vengano importati anche gli oggetti situati dietro l'oggetto che contiene la trasparenza). Per impedire questa situazione, importare solo l'oggetto trasparente come bitmap appiattita.

Per importare più livelli e mantenere la trasparenza escludendo però eventuali residui visibili dei livelli che si trovano dietro la trasparenza, importare il file PSD utilizzando l'opzione Immagine bitmap con stili livello modificabili. In questo modo gli oggetti importati vengono incapsulati in un clip filmato, del quale utilizzano la trasparenza. Questa soluzione è particolarmente utile quando occorre animare livelli diversi in Flash.

Importazione di file PSD di Photoshop

PSD è il formato predefinito dei file Photoshop. Flash può importare direttamente i file PSD e mantenere molte funzionalità dei file di Photoshop, permettendo di conservare la qualità delle immagini e la possibilità di modificare il file PSD in Flash. È inoltre possibile "appiattire" i file PSD durante l'importazione, creando un'unica immagine bitmap che conserva gli effetti visivi dell'immagine ma in cui vengono rimosse le informazioni dei livelli gerarchici proprie del formato di file PSD.

Per il video dell'esercitazione sulla progettazione di siti Web con Photoshop e Flash, vedere www.adobe.com/go/vid0201_it.



Finestra di dialogo di importazione file PSD
***A.** Livelli da importare del file PSD **B.** Opzioni di importazione disponibili per il livello o l'oggetto selezionato.*

1 Selezionare File > Importa nello stage o Importa nella libreria.

2 Accedere al file PSD di Adobe Photoshop da importare, selezionarlo e fare clic su OK.

3 (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Importa PSD, selezionare livelli, gruppi e singoli oggetti e specificare come importare ogni elemento.

4 In Converti livelli in, selezionare una delle opzioni seguenti:

Livelli di Flash Tutti i livelli selezionati nell'elenco Selezionare i livelli Photoshop da importare vengono collocati su un livello proprio. A ogni livello viene assegnato il nome del livello del file di Photoshop. I livelli di Photoshop diventano oggetti collocati nei singoli livelli. Quando vengono collocati nella libreria, anche gli oggetti hanno lo stesso nome del livello di Photoshop.

Fotogrammi chiave Tutti i livelli selezionati nell'elenco Selezionare i livelli Photoshop da importare vengono collocati in fotogrammi chiave singoli di un nuovo livello. Al nuovo livello viene assegnato il nome del file di Photoshop (ad esempio miofile.psd). I livelli di Photoshop diventano oggetti collocati nei singoli fotogrammi chiave. Quando vengono collocati nella libreria, anche gli oggetti hanno lo stesso nome del livello di Photoshop.

5 Per le restanti opzioni, effettuare le selezioni desiderate:

Colloca livelli nella posizione originale I contenuti del file PSD conservano la posizione esatta che occupavano in Photoshop. Ad esempio, se un oggetto era posizionato su X = 100 Y = 50 in Photoshop, esso assume le stesse coordinate nello stage di Flash.

Se questa opzione non è selezionata, i livelli di Photoshop importati vengono centrati nello stage. Dopo l'importazione, gli elementi del file PSD restano reciprocamente relazionati; tuttavia, tutti gli oggetti vengono centrati come un singolo blocco nella vista corrente. Questa caratteristica può risultare utile se si è eseguito l'ingrandimento di un'area dello stage e si sta importando un oggetto specifico per tale area dello stage. Se l'oggetto è stato importato utilizzando le coordinate originali, esso potrebbe non essere importato correttamente in quanto posizionato al di fuori della vista dello stage attuale.

***Nota:** durante l'importazione del file PSD nella libreria di Flash, questa opzione non è disponibile.*

Imposta dimensioni stage uguali al quadro di Photoshop Le dimensioni dello stage di Flash vengono riadattate in base alle dimensioni del documento di (o dell'area di ritaglio attiva) di Photoshop utilizzato per creare il file PSD. Per impostazione predefinita questa opzione è deselezionata.

Nota: *durante l'importazione del file PSD nella libreria di Flash, questa opzione non è disponibile.*

6 Fare clic su OK.

Importazione di file PSD nella libreria di Flash

L'importazione di un file PSD nella libreria prevede una procedura analoga all'importazione nello stage. Quando si importa un file PSD nella libreria, la cartella principale utilizza il nome del file PSD. Dopo l'importazione del file PSD nella libreria è possibile modificare il nome della cartella principale o spostare i livelli al di fuori della cartella.

Nota: *nella libreria i contenuti del file PSD importato vengono ordinati alfabeticamente. Il raggruppamento gerarchico e la struttura delle cartelle restano invariati, ma vengono riordinati alfabeticamente nella libreria.*

Viene creato un clip filmato che include tutto il contenuto del file PSD importato nella linea temporale come se il contenuto fosse stato importato nello stage. Alla maggior parte dei clip filmato è associata una bitmap o un'altra risorsa. Per ridurre al minimo le possibilità di confusione e i conflitti di assegnazione dei nomi, queste risorse vengono conservate in una cartella Risorse collocata nella stessa cartella del clip filmato.

Nota: *quando si esegue l'importazione nella libreria, i contenuti del file PSD vengono importati nella linea temporale del clip filmato e non nella linea temporale principale di Flash.*

Preferenze di importazione dei file di PSD

La finestra di dialogo Preferenze di Flash consente di impostare le preferenze di importazione per i file PSD. Le preferenze specificate per l'importazione dei file PSD hanno effetto sulle opzioni inizialmente inserite nella finestra di dialogo Importa documento Photoshop per i tipi di livello di Photoshop.

Nota: *per ignorare le preferenze specificate per i diversi tipi di livello specificando ogni singolo oggetto, utilizzare la finestra di dialogo Importa documento Photoshop. Selezionare il livello per il quale modificare le opzioni di importazione e specificare le opzioni necessarie.*

Consultare anche

"Impostazione delle preferenze in Flash" a pagina 25

Preferenze di importazione livelli immagine

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli immagine.

Immagini bitmap con stili livello modificabili Questa opzione permette di creare un clip filmato con una bitmap al suo interno. Quando viene selezionata, i metodi di fusione supportati e l'opacità vengono mantenuti ma vengono rimossi gli altri attributi visivi non riproducibili in Flash. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap appiattita per mantenere l'aspetto esatto che il livello di testo aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Specifica la conversione dei livelli immagine in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo di importazione dei file PSD in base al singolo oggetto, se non si desidera che tutti i livelli immagine siano convertiti in clip filmato.

Preferenze di importazione livelli testo

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli immagine.

Testo modificabile Questa opzione permette di creare un oggetto di testo modificabile dal testo presente nel livello di testo di Photoshop. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Profili vettoriali Questa opzione permette di converte il testo in tracciati vettoriali. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato ma gli attributi visivi vengono mantenuti. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare il testo per mantenere l'aspetto esatto che il livello di testo aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Questa opzione specifica la conversione automatica del livello di testo in un clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo di importazione dei file PSD in base al singolo oggetto, se non si desidera che tutti i livelli testo siano convertiti in clip filmato. Per impostazione predefinita, questa opzione viene abilitata quando viene selezionata qualsiasi opzione diversa da Immagini bitmap appiattite, poiché le altre opzioni devono essere convertite in un clip filmato.

Preferenze di importazione livelli testo

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli testo.

Testo modificabile Questa opzione permette di creare un oggetto di testo modificabile dal testo presente nel livello di testo di Photoshop. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Profili vettoriali Questa opzione permette di converte il testo in tracciati vettoriali. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato ma gli attributi visivi vengono mantenuti. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare il testo per mantenere l'aspetto esatto che il livello di testo aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Questa opzione specifica la conversione automatica del livello di testo in un clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo di importazione dei file PSD in base al singolo oggetto, se non si desidera che tutti i livelli testo siano convertiti in clip filmato. Per impostazione predefinita, questa opzione viene abilitata quando viene selezionata qualsiasi opzione diversa da Immagini bitmap appiattite, poiché le altre opzioni devono essere convertite in un clip filmato.

Preferenze di importazione livelli forma

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli forma.

Mantieni stili di livello e tracciati modificabili Questa opzione consente di creare una forma vettoriale modificabile con una bitmap ritagliata all'interno della forma vettoriale. Quando viene selezionata, i metodi di fusione supportati e l'opacità vengono mantenuti, ma vengono sacrificati gli altri attributi visivi non riproducibili in Flash. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Converti in bitmap Questa opzione permette di rasterizzare la forma e mantenere l'aspetto esatto che il livello di forma aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Questa opzione imposta la conversione dei livelli forma in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non si desidera che tutti i livelli forma siano convertiti in clip filmato. Questa opzione è disabilitata se è selezionata la casella di controllo Mantieni tracciati e stili di livello modificabili.

Preferenze di importazione gruppi di livelli

Questa opzione specifica l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei gruppi di livelli.

Crea clip filmato Specifica la conversione di tutti i gruppi in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non si desidera che alcuni gruppi di livelli siano convertiti in clip filmato.

Preferenze di importazione bitmap unite

Questa opzione specifica l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione delle bitmap unite.

Crea clip filmato Questa opzione imposta la conversione dei livelli forma in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata per ogni singolo oggetto, se non si desidera che tutte le bitmap unite siano convertite in clip filmato. Questa opzione è disabilitata se è selezionata la casella di controllo Mantieni tracciati e stili di livello modificabili.

Preferenze di importazione registrazione clip filmato

Specifica un punto di registrazione globale per i filmati che vengono creati. Questa impostazione si applica al punto di registrazione per tutti i tipi di oggetto. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto nella finestra di dialogo di importazione file PSD; quella indicata è l'impostazione iniziale per tutti i tipi di oggetto. Per ulteriori informazioni sulla registrazione di clip filmato, vedere “Modifica dei simboli” a pagina 199.

Preferenze di importazione di Impostazioni pubblicazione

Le preferenze Impostazioni pubblicazione consentono di specificare il grado di compressione e la qualità del documento da applicare all'immagine quando si pubblica il documento Flash come file SWF. Queste impostazioni hanno effetto soltanto quando si pubblica il documento come file SWF e non hanno effetto sull'immagine quando essa viene importata nello stage o nella libreria di Flash.

Compressione Permette di scegliere tra il formato di compressione con perdita o senza perdita di informazioni:

- **Con perdita** Con perdita (JPEG) comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionare l'opzione Usa impostazione di pubblicazione. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, selezionare l'opzione di personalizzazione e immettere un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file..
- **Senza perdita** Senza perdita (PNG/GIF) comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: *utilizzare la compressione Con perdita per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzare la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.*

Opzioni di importazione da Photoshop

Quando si importa un file di Photoshop che contiene diversi livelli, è possibile impostare le seguenti opzioni:

Composizione livelli Se il file di Photoshop contiene composizioni di livelli, è possibile specificare quale versione dell'immagine importare. Una *composizione di livelli* è un'istantanea dello stato della palette Livelli di Photoshop. Le composizioni di livelli registrano tre tipi di opzioni per i livelli, che vengono importate in Flash:

- **Visibilità del livello**, ovvero se un livello è visualizzato o nascosto.
- **Posizione del livello** nel documento.
- **Aspetto del livello**, ovvero se è stato applicato uno stile al livello e il metodo di fusione del livello.

Se non sono presenti composizioni di livelli, questo menu a comparsa è nascosto. Flash supporta tutti gli aspetti relativi alla fedeltà delle composizioni di livelli, compresa la visibilità, la posizione e lo stile dei livelli.

Selezionare i livelli Photoshop da importare Elenca tutti i livelli, i gruppi e gli effetti di livello di un'immagine. Per selezionare i livelli da importare, utilizzare le opzioni situate a sinistra della miniatura del livello. Per impostazione predefinita tutti i livelli visibili in Photoshop sono selezionati, mentre i livelli invisibili sono deselezionati.

Nota: *in Flash non è disponibile un tipo di livello corrispondente ai livelli di regolazione. Pertanto, quando si esegue l'importazione come bitmap appiattita, per mantenere l'aspetto del livello di Photoshop che si sta importando viene applicato l'effetto visivo del livello di regolazione. Se sono state selezionate altre opzioni di importazione, i livelli di regolazione non vengono applicati.*

Unisci livelli Questa opzione consente di unire (o comprimere) due o più livelli in un'unica bitmap e quindi di importare l'oggetto bitmap risultante anziché i singoli oggetti. È possibile unire soltanto i livelli della stessa gerarchia; la selezione deve essere contigua, cioè non è possibile selezionare un elemento situato all'interno di una cartella e un elemento situato all'esterno di una cartella e poi unirli. Per unirli è necessario selezionare la cartella e poi l'elemento situato all'esterno della stessa. Non è possibile premere Ctrl e fare clic su singoli elementi fuori sequenza e poi unire tali elementi.

Nota: *se si seleziona un oggetto bitmap unito, il pulsante Unisci livelli si trasforma in Separa. Per separare gli oggetti bitmap uniti creati in precedenza, selezionare la bitmap singola risultante e fare clic sul pulsante Separa.*

Importazione di oggetti testo

In Photoshop gli oggetti di testo sono dei livelli di testo. È possibile specificare come eseguire l'importazione del testo in Flash.

Testo modificabile Questa opzione permette di creare un oggetto di testo modificabile dal testo presente nel livello di Photoshop selezionato. È possibile che l'aspetto del testo venga modificato per mantenere la possibilità di modificarlo. Se si importa il testo come clip filmato, il clip filmato contiene del testo modificabile.

Nota: *quando si importa del testo modificabile nella libreria, il testo deve trovarsi all'interno di un clip filmato. È possibile conservare nella libreria soltanto clip filmato, bitmap e simboli grafici. Quando si seleziona Testo modificabile come opzione per un livello di testo da importare nella libreria, questo viene importato automaticamente come simbolo grafico.*

Profili vettoriali Questa opzione consente di convertire il testo in tracciati vettoriali per conservare l'aspetto visivo del testo. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello di testo come visualizzato in Photoshop. Il testo rasterizzato non è modificabile.

Nota: *quando si importa del testo su un tracciato, è necessario importarlo come immagine bitmap appiattita per mantenere la fedeltà visiva dell'oggetto.*

Importazione di oggetti forma

Un oggetto Livello forma è un oggetto che era originariamente un livello forma in Photoshop o un livello immagine a cui è stata applicata una maschera di ritaglio vettoriale.

Stili di livello e tracciati modificabili Questa opzione consente di creare una forma vettoriale modificabile con una bitmap ritagliata all'interno del vettore. I metodi di fusione supportati, i filtri e l'opacità vengono mantenuti. I metodi di fusione non supportati e non riproducibili in Flash vengono rimossi. L'oggetto deve essere convertito in un clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare la forma convertendola in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello della forma come visualizzato in Photoshop. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Importazione di livelli immagine o livelli riempimento

Se il livello immagine o livello riempimento è associato a una maschera vettoriale, esso viene considerato come un oggetto del livello forma.

Immagine bitmap con stili livello modificabili Questa opzione permette di creare un clip filmato con una bitmap al suo interno. I metodi di fusione supportati, i filtri e l'opacità vengono mantenuti. I metodi di fusione non supportati e non riproducibili in Flash vengono rimossi. L'oggetto deve essere convertito in un clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello dell'immagine o del riempimento come visualizzato in Photoshop.

Importazione di oggetti bitmap uniti e di oggetti all'interno di una bitmap unita

Una *bitmap unita* è un oggetto contenente più livelli Photoshop che vengono appiattiti (o uniti) in un'unica bitmap quando vengono importati in Flash. Gli oggetti di una bitmap unita rappresentano i livelli di Photoshop. Per creare una bitmap unita, selezionare due o più livelli e quindi il pulsante Unisci livelli.

Importazione di più oggetti di tipo diverso

Se si importano più oggetti di tipo diverso, Flash consente solo di importare gli oggetti selezionati con le opzioni di importazione che condividono, come Crea clip filmato e Registrazione.

Importazione di più oggetti dello stesso tipo

Se si importano più oggetti dello stesso tipo, le opzioni di importazione visualizzate sono identiche a come sarebbero se fosse selezionato un solo oggetto di quel tipo. Se gli oggetti non hanno attributi in comune, le opzioni di importazione visualizzate si trovano in uno stato non determinato e il risultato ottenuto potrebbe differire da quello desiderato.

Importazione di una cartella di gruppo

È possibile importare una cartella di gruppo come clip filmato o collocare ogni livello del gruppo su un proprio livello o fotogramma chiave della linea temporale.

Se si seleziona Importa come clip filmato, ogni livello della cartella di gruppo viene collocato su un livello di un clip filmato, che viene poi collocato su un proprio livello o fotogramma chiave della linea temporale. Il clip filmato utilizza lo stesso nome assegnato alla cartella di gruppo in Photoshop; se si importa la clip filmato in un livello di Flash, il livello utilizza lo stesso nome.

Se non si inserisce il gruppo in un clip filmato, ogni livello viene convertito nel tipo attualmente impostato per esso e ogni livello del gruppo viene importato in un proprio livello di Flash. I livelli di Flash vengono denominati in base ai singoli livelli del file PSD.

Importazione e unione di livelli

L'Importatore file PSD permette di unire due o più livelli in una bitmap che viene importata come un file bitmap singolo anziché come diversi oggetti individuali.

I livelli selezionati per creare una bitmap unita devono formare un intervallo continuo di due o più livelli della stessa gerarchia. Ad esempio, non è possibile selezionare un livello situato all'interno di un gruppo e un livello situato all'esterno di quel gruppo e poi unirli: è necessario selezionare l'intero gruppo e il livello separato.

Impostazione delle opzioni di pubblicazione

Le opzioni di pubblicazione dell'Importatore file PSD consentono di specificare il grado di compressione e la qualità del documento da applicare all'immagine quando si pubblica il documento Flash come file SWF. Queste impostazioni hanno effetto soltanto quando si pubblica il documento come file SWF e non hanno effetto sull'immagine quando essa viene importata nello stage o nella libreria di Flash.

Compressione Permette di scegliere tra il formato di compressione con perdita o senza perdita di informazioni:

- **Con perdita** Con perdita (JPEG) comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionare l'opzione Usa impostazione di pubblicazione. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, selezionare l'opzione di personalizzazione e immettere un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file..
- **Senza perdita** Senza perdita (PNG/GIF) comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: *utilizzare la compressione Con perdita per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzare la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.*

Calcola dimensioni bitmap Questo pulsante permette di determinare il numero di bitmap create per un determinato livello in base alle selezioni di importazione e le dimensioni compresse in kilobyte delle bitmap risultanti collocate ne livello. Ad esempio, se si seleziona un livello contenente un'ombra esterna e una sfocatura e si mantengono gli stili dei livelli, le informazioni fornite da Calcola dimensioni bitmap indicano che risulteranno tre bitmap dall'importazione: una per ogni effetto filtro e una per l'immagine stessa. Per calcolare le dimensioni di tutte le bitmap da importare, selezionare tutti i livelli e fare clic su Calcola dimensioni bitmap.

Bitmap importate

Operazioni con le bitmap importate

Quando si importa una bitmap in Flash, è possibile elaborarla e usarla nel documento Flash in diversi modi.

Se il documento Flash visualizza una bitmap importata con dimensioni superiori a quelle originali, l'immagine potrebbe risultare distorta. Per accertarsi che l'immagine visualizzata sia corretta, visualizzare l'anteprima delle bitmap importate.

Uso della finestra di ispezione Proprietà per eseguire operazioni con le bitmap

Quando si seleziona una bitmap sullo stage, nella finestra di ispezione Proprietà viene visualizzato il nome del simbolo della bitmap, le dimensioni in pixel e la posizione sullo stage. Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, è possibile *scambiare* un'istanza della bitmap, vale a dire sostituirla con l'istanza di un'altra bitmap contenuta nel documento corrente.

Visualizzazione della finestra di ispezione Proprietà con le proprietà delle bitmap

1 Selezionare un'istanza della bitmap sullo stage.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

Sostituzione dell'istanza di una bitmap con l'istanza di un'altra bitmap

1 Selezionare l'istanza di una bitmap sullo stage.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà e fare clic su Scambia.

3 Selezionare una bitmap con cui sostituire quella attualmente assegnata all'istanza.

Impostazione delle proprietà delle bitmap

È possibile applicare l'antialiasing a una bitmap per attenuare i bordi dell'immagine. Inoltre, è possibile selezionare un'opzione di compressione per ridurre la dimensione del file bitmap e modificare il formato del file per la visualizzazione sul Web.

1 Selezionare una bitmap nel pannello Libreria e fare clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore del pannello.

2 Selezionare Consenti smussatura.

3 Per Compressione, selezionare una delle opzioni seguenti:

Foto (JPEG) Comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionare l'opzione Usa qualità predefinita documento. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, deselezionare l'opzione Usa qualità predefinita documento e immettere un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.

Senza perdita (PNG/GIF) Questa opzione comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: *utilizzare la compressione Foto per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzare la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.*

4 Per verificare i risultati della compressione del file, fare clic su Prova. Per stabilire se l'impostazione selezionata per la compressione è accettabile, confrontare le dimensioni originali del file con quelle del file compresso.

5 Fare clic su OK.

Nota: *le impostazioni relative alla qualità JPEG selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione non equivalgono all'impostazione della qualità dei file JPEG importati. Specificare un'impostazione di qualità per ciascun file JPEG importato nella finestra di dialogo Proprietà bitmap.*

Importazione delle bitmap in fase di runtime

Per aggiungere immagini bitmap a un documento in fase di runtime, utilizzare il comando `BitmapData` di ™ 2.0 o di ActionScript 3.0. A questo scopo, specificare un identificatore di concatenamento per la bitmap. Per ulteriori informazioni, vedere Assegnazione di identificatori di concatenamento alle risorse della libreria in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* o Esportazione dei simboli della libreria per ActionScript in *Programmazione in ActionScript 3.0*.

1 Selezionare la bitmap nel pannello Libreria.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Concatenamento dal menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl e fare clic (Macintosh) sul nome di una bitmap nel pannello Libreria, quindi selezionare Proprietà dal menu di scelta rapida.

Se le proprietà del concatenamento non sono visibili nella finestra di dialogo Proprietà, fare clic sul pulsante Avanzato.

3 In Concatenamento, selezionare Esporta per ActionScript.

4 Immettere una stringa di identificazione nel campo di testo e fare clic su OK.

Applicazione di una bitmap come riempimento

Per applicare una bitmap come riempimento a un oggetto grafico, utilizzare il pannello Colore. Quando si applica una bitmap come riempimento questa si sovrappone all'oggetto riempiendolo. Lo strumento Trasformazione riempimento consente di modificare in scala, ruotare o inclinare un'immagine e il relativo riempimento bitmap.

1 Per applicare il riempimento a un'immagine esistente, selezionare gli oggetti grafici sullo stage.

2 Selezionare Finestra > Colore.

3 Selezionare Bitmap dal menu a comparsa visualizzato nella parte centrale del pannello.

4 Per utilizzare una finestra di anteprima di dimensioni maggiori per visualizzare più bitmap nel documento corrente, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro per espandere il pannello Colore.

5 Fare clic su una bitmap per selezionarla.

La bitmap assume il colore del riempimento corrente. Se si è selezionata un'immagine al punto 1, la bitmap viene applicata all'immagine come riempimento.

Consultare anche

"Trasformazione dei riempimenti con gradiente e bitmap" a pagina 180

Modifica delle bitmap con un editor esterno

Se si modifica un file PNG di Fireworks importato come unico livello, è possibile modificare il file PNG sorgente della bitmap, se disponibile.

Nota: *non è possibile modificare in un editor di immagini esterno le bitmap dei file PNG di Fireworks importate come oggetti modificabili.*

Se sul sistema è installato Fireworks 3 o una versione successiva oppure un'altra applicazione di elaborazione delle immagini, è possibile avviare l'applicazione direttamente da Flash per modificare una bitmap importata.

Modifica di una bitmap con Fireworks 3 o versioni successive

1 Nel pannello Libreria, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sull'icona della bitmap e selezionare Modifica con Fireworks 3.

2 Specificare se aprire il file PNG sorgente oppure il file bitmap.

3 Effettuare le modifiche desiderate in Fireworks.

4 In Fireworks, selezionare File > Aggiorna.

5 Ritornare a Flash.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash.

Modifica di una bitmap da un'altra applicazione di elaborazione delle immagini

1 Nel pannello Libreria, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sull'icona della bitmap e selezionare Modifica con.

2 Selezionare un'applicazione di elaborazione delle immagini per aprire il file bitmap e fare clic su OK.

3 Effettuare le modifiche desiderate nell'applicazione di elaborazione delle immagini.

4 Salvare il file nell'applicazione di elaborazione delle immagini.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash.

5 Tornare a Flash per proseguire la modifica del documento.

Divisione di una bitmap

Con la divisione della bitmap, i pixel dell'immagine vengono separati in aree discrete che possono essere selezionate e modificate individualmente. Quando viene divisa, la bitmap può essere modificata utilizzando gli strumenti di disegno e colorazione di Flash. Utilizzando lo strumento Lazo con il modificatore Bacchetta magica, è possibile selezionare le aree della bitmap che sono state suddivise.

Per eseguire colorazioni con una bitmap divisa, selezionare la bitmap con lo strumento Contagocce e applicarla come riempimento con lo strumento Secchio di vernice o un altro strumento di disegno.

Consultare anche

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti" a pagina 176

Divisione di una bitmap

1 Selezionare una bitmap nella scena corrente.

2 Selezionare Elabora > Dividi.

Modifica del riempimento delle aree di una bitmap divisa

1 Selezionare lo strumento Lazo, fare clic sul modificatore Proprietà bacchetta magica e impostare le opzioni seguenti:

- Per Soglia immettere un valore compreso tra 1 e 200 per definire il grado di similitudine del colore per i pixel adiacenti da includere nella selezione. A un numero superiore corrisponde una gamma più ampia di colori. Immettendo 0, sono selezionati solo i pixel esattamente dello stesso colore del primo pixel selezionato.
- In Smussatura, selezionare un'opzione per definire il grado di attenuazione dei bordi della selezione.

2 Per selezionare un'area, fare clic sulla bitmap. Per aggiungere una selezione, continuare a fare clic.

3 Per riempire le aree selezionate della bitmap, selezionare un riempimento.

4 Per applicare il nuovo riempimento, selezionare lo strumento Secchio di vernice e fare clic in un punto qualsiasi dell'area selezionata.

Uso dello strumento Contagocce per applicare un riempimento

1 Selezionare lo strumento Contagocce, quindi fare clic sulla bitmap divisa sullo stage. Lo strumento Contagocce imposta la bitmap come riempimento e attiva lo strumento Secchio di vernice.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per utilizzare la bitmap come riempimento, fare clic su un oggetto grafico esistente con lo strumento Secchio di vernice
- Selezionare lo strumento Ovale, Rettangolo o Penna e disegnare un nuovo oggetto. L'oggetto viene riempito con la bitmap divisa.

Per modificare in scala, ruotare o inclinare il riempimento della bitmap, utilizzare lo strumento Secchio di vernice.

Conversione di bitmap in grafica vettoriale

Il comando Ricalca bitmap converte una bitmap in grafica vettoriale con aree discrete di colore che è possibile modificare. È possibile manipolare l'immagine come grafica vettoriale e ridurre le dimensioni del file.

Se si converte una bitmap in un'immagine vettoriale, tale immagine non è più collegata al simbolo della bitmap nel pannello Libreria.

Nota: *se la bitmap importata contiene forme complesse e un elevato numero di colori, le dimensioni dell'immagine vettoriale ottenuta dopo la conversione potrebbero essere superiori a quelle del file della bitmap originale. Per ottenere un rapporto soddisfacente tra dimensioni del file e qualità dell'immagine, provare diverse impostazioni nella finestra di dialogo Ricalca bitmap.*

È inoltre possibile dividere una bitmap per modificare l'immagine utilizzando gli strumenti di disegno e di colorazione di Flash.

1 Selezionare una bitmap nella scena corrente.

2 Selezionare Elabora > Bitmap > Ricalca bitmap.

3 Immettere un valore per Soglia colori.

Quando si confrontano due pixel, se la differenza nei valori dei colori RGB è inferiore alla soglia, i due pixel sono considerati dello stesso colore. A un aumento del valore di soglia corrisponde una diminuzione del numero di colori.

4 In Area minima, immettere un valore con cui impostare il numero di pixel circostanti da considerare quando si assegna un colore al pixel.

5 Per Adattamento curva, selezionare un'opzione per determinare il grado di attenuazione dei contorni disegnati.

6 Per Soglia angoli, selezionare un'opzione per determinare se gli spigoli devono rimanere acuti oppure essere arrotondati.

Per creare un'immagine vettoriale che assomigli il più possibile alla bitmap originale, immettere i seguenti valori:

- Soglia colori: 10
- Area minima: 1 pixel
- Adattamento curva: Pixel
- Soglia angoli: Molti angoli

Capitolo 6: Disegno

Gli strumenti di disegno disponibili in Adobe® Flash® CS3 Professional consentono di creare e modificare le forme delle immagini contenute nei documenti.

Prima di disegnare e colorare con Adobe® Flash® CS3 Professional, è importante comprendere come Adobe® Flash® CS3 Professional crea le immagini, come funzionano gli strumenti di disegno e come le procedure di disegno, colorazione e modifica di forme interagiscono con altre forme che si trovano sullo stesso livello.

Elementi fondamentali di disegno

Informazioni sul disegno

Gli strumenti di disegno disponibili in Adobe® Flash® CS3 Professional consentono di creare e modificare le forme delle immagini contenute nei documenti.

Per un'esercitazione di testo sul disegno, vedere "Disegno in Flash" nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Per un'esercitazione video sul disegno, fare riferimento a www.adobe.com/go/vid0119_it.

Informazioni sulle immagini bitmap e vettoriali

I computer visualizzano le immagini in formato vettoriale o bitmap. Comprendere la differenza tra i due formati può essere utile per lavorare in modo più efficiente. Con Flash è possibile creare e animare immagini vettoriali compatte. Flash consente inoltre di importare e manipolare immagini bitmap e vettoriali create in altre applicazioni.

Immagini vettoriali

Le immagini vettoriali descrivono le immagini utilizzando linee e curve, denominate *vettori*, che includono anche proprietà relative al colore e alla posizione. L'immagine di una foglia, ad esempio, è descritta da punti attraverso i quali passano le linee che creano il contorno della foglia. Il colore della foglia è determinato dal colore del contorno e dell'area racchiusa dal contorno.

Linee nella grafica vettoriale

Quando si modificano immagini vettoriali, vengono di fatto modificate le proprietà delle linee e delle curve che ne descrivono la forma. è possibile spostare, ridimensionare, rimodellare e cambiare il colore delle immagini vettoriali senza modificare la qualità del loro aspetto. Le immagini vettoriali sono indipendenti dalla risoluzione, ossia possono essere visualizzate su dispositivi di output con risoluzioni diverse senza alcuna riduzione della qualità.

Immagini bitmap

La grafica bitmap descrive le immagini utilizzando punti colorati, denominati *pixel*, disposti su una griglia. Ad esempio, l'immagine di una foglia è descritta dalla posizione e dal colore specifici di ogni pixel della griglia, con un processo di creazione molto simile a quello di un mosaico.

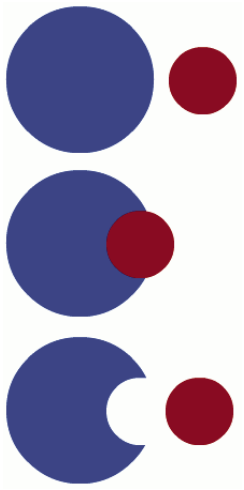
Pixel nella grafica bitmap

Quando si modificano immagini bitmap, si modificano pixel invece di linee e curve. Le immagini bitmap variano con la risoluzione, in quanto i dati che descrivono l'immagine sono fissati a una griglia di dimensioni specifiche. La modifica di un'immagine bitmap può cambiarne la qualità dell'aspetto. In particolare, il ridimensionamento delle immagini bitmap può rendere irregolari i bordi dell'immagine poiché i pixel all'interno della griglia vengono ridistribuiti. La visualizzazione delle immagini bitmap su un dispositivo di output con una risoluzione inferiore rispetto a quella dell'immagine ne riduce la qualità.

Informazioni sui modelli di disegno di Flash

I due modelli di disegno forniti da Flash consentono un elevato grado di flessibilità nel disegno delle forme:

Modello Disegno unione Il modello di disegno predefinito unisce automaticamente le forme disegnate nel momento in cui vengono sovrapposte. Se si seleziona una forma che è stata unita a un'altra e la si sposta, la forma sottostante risulta alterata in modo permanente. Ad esempio, se si disegna un cerchio e gli si sovrappone un cerchio più piccolo, quindi si seleziona quest'ultimo e lo si sposta, la porzione del primo cerchio su cui era stato sovrapposto il secondo viene rimossa.

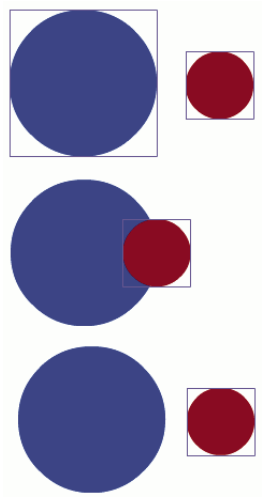


Le forme create mediante il modello Disegno Unione si uniscono tra loro quando vengono sovrapposte. La selezione di una forma e il suo spostamento hanno come risultato la modifica della forma sovrapposta.

Modello Disegno oggetto Questo modello consente di disegnare le forme come oggetti separati che non vengono automaticamente uniti se vengono sovrapposti. In questo modo le forme vengono sovrapposte senza alterarne l'aspetto se si decide di separarle o ridisporle. Flash crea ogni forma come oggetto separato, gestibile individualmente.

Quando si seleziona una forma creata mediante Disegno oggetto, Flash la circonda con un riquadro di delimitazione rettangolare. Per spostare l'oggetto, fare clic con lo strumento Selezione sul riquadro di delimitazione e trascinare la forma nel punto dello stage in cui si desidera posizionarla.

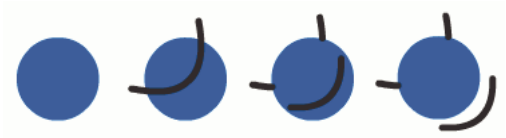
Nota: *è possibile impostare le preferenze per la sensibilità del contatto quando si selezionano le forme create mediante il modello Disegno oggetto.*



Le forme create mediante il modello Disegno oggetto restano come oggetti separati gestibili individualmente.

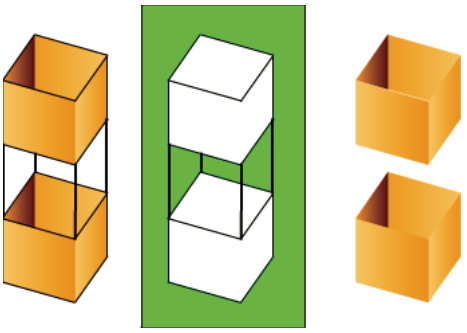
Informazioni sulla sovrapposizione di forme

Quando si utilizza lo strumento Matita, Penna, Linea, Ovale, Rettangolo o Pennello per disegnare una linea che interseca un'altra linea o una forma colorata, le linee che si sovrappongono vengono suddivise in segmenti in corrispondenza dei punti di intersezione. È possibile utilizzare lo strumento Selezione per selezionare, spostare e rimodellare i singoli segmenti.



Un riempimento, un riempimento attraversato da una linea e i tre segmenti creati dalla suddivisione della linea

Quando si disegna sopra forme e linee, la porzione sottostante viene sostituita da ciò che è sovrastante. Parti con lo stesso colore vengono unite. Parti di colore diverso rimangono distinte. È possibile utilizzare queste funzioni per creare maschere, ritagli e altre immagini in negativo. Ad esempio, il ritaglio illustrato di seguito è stato creato spostando l'immagine dell'aquilone separata sulla forma di colore verde, deselezionando l'aquilone e quindi rimuovendo dalla forma di colore verde le aree occupate dall'aquilone.



Creazione di un ritaglio con l'immagine di un aquilone

Per evitare di alterare inavvertitamente le forme e le linee sovrapponendole, è possibile raggrupparle o separarle usando i livelli.

Consultare anche

"Raggruppamento degli oggetti" a pagina 190

"Informazioni sui livelli" a pagina 34

Uso del modello Disegno oggetto

Per impostazione predefinita, Flash utilizza il modello Disegno unione. Per disegnare le forme mediante il modello Disegno oggetto, fare clic sul pulsante Disegno oggetto nel pannello Strumenti.

Abilitazione del modello Disegno oggetto

1 Selezionare uno strumento di disegno che supporta il modello Disegno oggetto (Matita, Linea, Penna, Pennello, Ovale, Rettangolo e Poligono).

2 Selezionare il pulsante Disegno oggetto nella categoria Opzioni del pannello Strumenti oppure premere il tasto J per alternare i modelli Disegno unione e Disegno oggetto. Il pulsante Disegno oggetto consente di passare dal modello Disegno oggetto al modello Disegno unione e viceversa. È possibile impostare le preferenze per la sensibilità del contatto quando si selezionano le forme create mediante il modello Disegno oggetto.

Conversione di una forma creata mediante il modello Disegno unione in una forma basata sul modello Disegno oggetto

1 Selezionare la forma sullo stage.

2 Per convertirla in una forma creata mediante il modello Disegno oggetto, selezionare Elabora > Combina oggetti > Unione. Dopo la conversione, la forma viene trattata come un oggetto di disegno basato su vettori il cui aspetto non viene alterato a seguito dell'interazione con altre forme.

Per unire due o più forme in un'unica forma basata sull'oggetto utilizzare il comando Unione.

Selezione degli oggetti

È possibile selezionare gli oggetti mediante gli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo.

Per selezionare gli oggetti mediante questi strumenti, è sufficiente fare clic su di essi. Gli strumenti Selezione e Sottoselezione consentono di selezionare gli oggetti mediante il trascinamento di un perimetro di selezione rettangolare attorno all'oggetto. Lo strumento Lazo consente di selezionare gli oggetti mediante il trascinamento di un perimetro di selezione a forma libera attorno all'oggetto. Quando un oggetto è stato selezionato, attorno a esso viene visualizzato un riquadro rettangolare.

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).

2 Nella categoria Generali della finestra di dialogo Preferenze, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se si desidera selezionare solo gli oggetti e i punti completamente racchiusi dal perimetro di selezione, deselezionare Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto. I punti che si trovano all'interno dell'area di selezione verranno comunque selezionati.
- Per selezionare gli oggetti o i gruppi solo parzialmente racchiusi dal perimetro di selezione, selezionare Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto.

Combinazione degli oggetti

Per creare nuove forme mediante la combinazione o la modifica di oggetti esistenti, utilizzare i comandi Combina oggetti del menu Elabora (Elabora > Combina oggetti). In alcuni casi, l'ordine di impilamento degli oggetti selezionati determina il comportamento dell'operazione. I comandi Combina oggetti sono:

Unione Consente di unire due o più forme in un'unica forma. Il risultato è una singola forma basata sul modello Disegno oggetto costituita da tutte le parti visibili nelle forme prima della loro unificazione. Le parti sovrapposte non visibili delle forme vengono eliminate.

Nota: *contrariamente a quanto avviene quando si utilizza il comando Raggruppa (Elabora > Raggruppa), non è possibile dividere forme unite insieme tramite il comando Unione.*

Intersezione Consente di creare un oggetto dall'intersezione di due o più oggetti. La forma basata sul modello Disegno oggetto risultante è formata dalle parti sovrapposte delle forme combinate. Le parti della forma non sovrapposte vengono eliminate. La forma risultante utilizza il tratto e il riempimento della forma più in alto nella sovrapposizione.

Ritaglio interno Consente di rimuovere parti di un oggetto selezionato definite dalle parti sovrapposte di un altro oggetto selezionato disposto sopra di esso. Le parti della forma sovrapposta dalla forma posizionata più in alto vengono eliminate, mentre la forma più in alto viene completamente eliminata. Le forme risultanti restano come oggetti separati e non si combinano in un unico oggetto (diversamente dai comandi Unione o Intersezione, che uniscono insieme gli oggetti).

Ritaglio Consente di utilizzare la forma di un oggetto per ritagliare un altro oggetto. La parte frontale o l'oggetto più in alto definisce la forma dell'area di ritaglio. Le parti di una forma sottostante sovrapposta dalla forma posizionata più in alto restano, mentre tutte le altri parti delle forme sottostanti vengono eliminate e la forma più in alto viene completamente eliminata. Le forme risultanti restano come oggetti separati e non si combinano in un unico oggetto (diversamente dai comandi Unione o Intersezione, che uniscono gli oggetti).

Impostazione delle preferenze di disegno

È possibile definire le impostazioni di disegno per le preferenze relative all'aggancio, alla smussatura e al raddrizzamento. Per ciascuna opzione è possibile impostare la tolleranza, attivarla o disattivarla. Le impostazioni di tolleranza sono relative, ossia dipendono dalla risoluzione dello schermo del computer e dal livello di ingrandimento corrente della scena. Per impostazione predefinita, ogni opzione è attivata e impostata su Normale.

Definizione delle impostazioni di disegno

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi selezionare Disegno.

2 Nell'area Disegno, selezionare le opzioni desiderate tra le seguenti:

Collega linee Indica quanto distante deve essere l'estremità della linea che si sta tracciando da un segmento di una linea esistente affinché il punto finale si agganci al punto più vicino sull'altra linea. Questa impostazione controlla anche il riconoscimento orizzontale e verticale della linea, ossia con quale grado di approssimazione una linea deve essere disegnata orizzontalmente o verticalmente prima che Flash la renda esattamente orizzontale o verticale. Quando l'opzione Aggancia agli oggetti è attivata, questa impostazione controlla quanto devono essere vicini gli oggetti per poter essere agganciati tra di loro.

Curve smussate Consente di specificare il grado di smussatura applicato alle linee curve disegnate con lo strumento Matita quando la modalità di disegno è impostata su Raddrizza o Attenua. È più facile rimodellare le curve smussate, mentre le curve più approssimate conservano una maggiore somiglianza con i tratti della linea originale.

Nota: *è inoltre possibile smussare segmenti curvilinei esistenti utilizzando Elabora > Forma > Attenua ed Elabora > Forma > Ottimizza.*

Riconosci linee Consente di definire il grado di precisione con cui è necessario disegnare un segmento con lo strumento Matita per fare in modo che Flash lo riconosca come linea retta e lo trasformi di conseguenza. Se l'opzione Riconosci linee è disattivata mentre si disegna, è possibile raddrizzare successivamente le linee selezionando uno o più segmenti della linea e scegliendo Elabora > Forma > Raddrizza.

Riconosci forme Consente di definire il grado di precisione con cui è necessario disegnare cerchi, ovali, quadrati, rettangoli e archi a 90 e a 180 gradi in modo che siano riconosciuti come forme geometriche e ridisegnati come forme geometriche esatte. Le opzioni disponibili sono Disattivato, Rigida, Normale e Tollerante. L'opzione Rigida richiede che la forma da disegnare sia il più possibile caratterizzata da linee rette; l'opzione Tollerante consente di specificare che la forma sia più approssimata e permetterà di ridisegnarla. Se l'opzione Riconosci forme è disattivata mentre si disegna, è possibile raddrizzare successivamente le linee selezionando una o più forme (ad esempio segmenti di linee collegate) e selezionando Elabora > Forma > Raddrizza.

Precisione clic Consente di specificare quanto un elemento deve essere vicino al puntatore prima che Flash lo riconosca.

È possibile specificare le opzioni di sensibilità al contatto degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo nel momento in cui si creano forme mediante il modello Disegno oggetto. Per impostazione predefinita, un oggetto viene selezionato solo quando è completamente circondato dal perimetro di selezione dello strumento. Se si deseleziona questa opzione è possibile selezionare interi oggetti anche se sono racchiusi solo parzialmente dal riquadro di selezione degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo.

Impostazione delle opzioni di contatto degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).

2 Nella categoria Generali, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se si desidera selezionare solo gli oggetti e i punti completamente racchiusi dal perimetro di selezione, deselezionare Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto. I punti che si trovano all'interno dell'area di selezione verranno comunque selezionati.
- Per selezionare gli oggetti o i gruppi solo parzialmente racchiusi dal perimetro di selezione, selezionare Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto.

Nota: *gli strumenti Sottoselezione utilizzano la stessa impostazione sensibile al contatto.*

Uso degli strumenti di disegno e colorazione di Flash

Informazioni sugli strumenti di disegno e colorazione di Flash

Quando si utilizza la maggior parte degli strumenti di Flash, la finestra di ispezione Proprietà cambia in modo da visualizzare le impostazioni associate allo strumento specificato. Ad esempio, se si seleziona lo strumento Testo, la finestra di ispezione Proprietà mostra le proprietà del testo, rendendo semplici le operazioni di selezione degli attributi che si desidera includere.

Quando si utilizza uno strumento di disegno o colorazione per creare un oggetto, lo strumento applica gli attributi di tratto e riempimento correnti. Per cambiare questi attributi per gli oggetti esistenti, è possibile utilizzare gli strumenti Secchio di vernice e Bottiglia inchiostro nel pannello Strumenti o nella finestra di ispezione Proprietà.

Dopo avere creato le linee e i contorni delle forme, è possibile rimodellarli in diversi modi. I riempimenti e i tratti vengono considerati come oggetti separati. È possibile selezionare separatamente i riempimenti e i tratti per spostarli o modificarli.

È possibile utilizzare la funzione di agganciamento per allineare automaticamente gli elementi tra di loro, alla griglia di disegno o alle guide.

Per modificare la visualizzazione degli strumenti, è possibile personalizzare il pannello Strumenti.

Consultare anche

"Uso dei pannelli di creazione Flash" a pagina 38

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti" a pagina 176

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà" a pagina 176

"Rimodellazione di linee e contorni delle forme" a pagina 167

"Informazioni sulla barra degli strumenti principale e sulla barra di modifica" a pagina 24

"Uso del pannello Strumenti" a pagina 24

Disegno con lo strumento Matita

Utilizzare lo strumento Matita per creare linee e forme simili a quelle che si tracciano con una matita vera. Per applicare l'attenuazione o il raddrizzamento alle linee e alle forme mentre si disegna, è possibile selezionare una modalità di disegno per lo strumento Matita.

1 Selezionare lo strumento Matita .

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà, quindi selezionare un colore del tratto, uno spessore di linea e uno stile.

3 Selezionare una modalità di disegno nell'area Opzioni del pannello Strumenti:

- Selezionare Raddrizza per disegnare linee rette e convertire approssimazioni di triangoli, ovali, cerchi, rettangoli e quadrati in queste forme geometriche comuni.
- Selezionare Attenua per disegnare linee curve attenuate.
- Selezionare Inchiostro per disegnare linee a mano libera senza applicare alcuna modifica.

Linee disegnate rispettivamente con le modalità Raddrizza, Attenua e Inchiostro

4 Per disegnare con lo strumento Matita, fare clic sullo stage e trascinare il puntatore; trascinare tenendo premuto Maiusc per vincolare le linee alle direzioni verticale e orizzontale.

Consultare anche

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà" a pagina 176

Disegno di linee rette

Per disegnare un segmento di linea retta alla volta, utilizzare lo strumento Linea.

1 Selezionare lo strumento Linea .

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà, quindi selezionare gli attributi di tratto.

Nota: *non è possibile impostare gli attributi di riempimento per lo strumento Linea.*

3 Fare clic sul pulsante Disegno oggetto nella sezione Opzioni del pannello Strumenti per selezionare il modello Disegno unione o Disegno oggetto. Se si preme il pulsante Disegno oggetto, lo strumento Linea si trova nella modalità di disegno Oggetto.

4 Posizionare il puntatore nel punto in cui la linea deve avere inizio e trascinarlo fino al punto in cui la linea deve avere fine. Per limitare l'angolo della linea a multipli di 45 gradi, trascinare il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.

Consultare anche

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà" a pagina 176

"Informazioni sui modelli di disegno di Flash" a pagina 151

Disegno di rettangoli e ovali

Gli strumenti Ovale e Rettangolo consentono di creare queste forme geometriche di base, di applicare tratti e riempimenti e di specificare gli angoli arrotondati. Oltre ai modelli Disegno unione e Disegno oggetto, gli strumenti Ovale e Rettangolo offrono anche la *modalità di disegno Oggetto di base*.

Quando si creano rettangoli o ovali utilizzando gli strumenti Rettangolo di base o Ovale di base, Flash disegna le forme come oggetti separati in modo non dissimile dalle forme create quando si utilizza la modalità Disegno oggetto. Gli strumenti delle forme di base consentono di specificare il raggio degli angoli dei rettangoli nonché l'angolo iniziale e finale e il raggio interno degli ovali utilizzando i comandi nella finestra di ispezione Proprietà. Dopo avere creato una forma di base, è possibile modificarne i raggi e le dimensioni selezionando la forma sullo stage e regolandone i controlli nella finestra di ispezione Proprietà.

Nota: *quando viene selezionato uno degli strumenti di disegno Oggetto di base, nella finestra di ispezione Proprietà vengono mantenuti i valori dell'ultimo oggetto di base modificato. Ad esempio, se si modifica un rettangolo e quindi se ne disegna un altro.*

Consultare anche

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà" a pagina 176

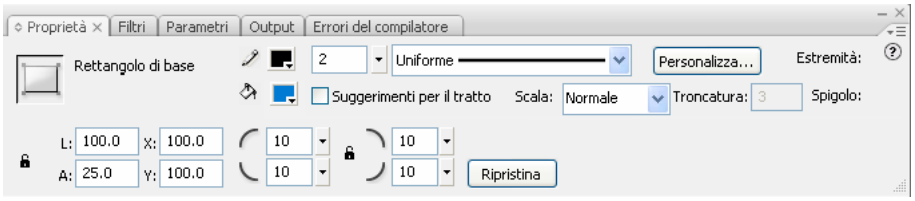
Disegno di rettangoli di base

1 Per selezionare lo strumento Rettangolo di base, fare clic sullo strumento Rettangolo e tenere premuto il pulsante del mouse, quindi selezionare lo strumento Rettangolo di base dal menu a comparsa.

2 Per creare un rettangolo di base, trascinare lo strumento Rettangolo di base sullo stage.

Nota: *premere il tasto Freccia su o Freccia giù per modificare il raggio dell'angolo mentre si trascina lo strumento Rettangolo di base. Quando gli angoli raggiungono la rotondità desiderata, rilasciare il tasto.*

3 Con il rettangolo di base selezionato sullo stage, è possibile utilizzare i comandi contenuti nella finestra di ispezione Proprietà per modificare ulteriormente la forma o per specificare i colori del riempimento e del tratto.



Proprietà di un rettangolo di base

I controlli della finestra di ispezione Proprietà specifici per lo strumento Rettangolo di base sono:

Controlli del raggio dell'angolo del rettangolo Consentono di specificare i raggi degli angoli per il rettangolo. È possibile immettere un valore numerico per il raggio interno nella casella oppure fare clic sul cursore e regolare interattivamente le dimensioni del raggio. L'immissione di un valore negativo crea un raggio inverso. È inoltre possibile deselezionare l'icona di vincolo del raggio dell'angolo e regolare ogni raggio degli angoli singolarmente.

Ripristina Reimposta tutti i controlli dello strumento Rettangolo di base e ripristina la forma rettangolare di base disegnata sullo stage in base alle dimensioni e alla forma iniziale.

4 Per specificare un raggio diverso per ogni angolo del rettangolo, deselezionare l'icona a forma di lucchetto situata nelle sezioni dei controlli del raggio del Rettangolo di base nella finestra di ispezione Proprietà. Una volta bloccati, i controlli del raggio sono vincolati in modo che ogni angolo utilizzi lo stesso raggio.

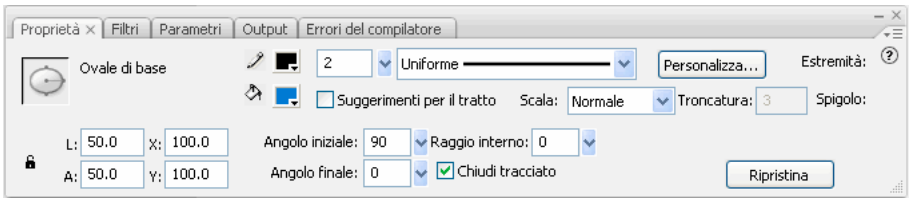
5 Per reimpostare i raggi dell'angolo, fare clic sul pulsante Ripristina nella finestra di ispezione Proprietà.

Disegno di ovali di base

1 Fare clic sullo strumento Rettangolo e tenere premuto il pulsante del mouse e selezionare lo strumento Ovale di base.

2 Per creare un ovale di base, trascinare lo strumento Ovale di base sullo stage. Per vincolare la forma a un cerchio, trascinare il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.

3 Con l'ovale di base selezionato sullo stage, è possibile utilizzare i comandi contenuti nella finestra di ispezione Proprietà per modificare ulteriormente la forma o per specificare i colori del riempimento e del tratto.



Proprietà di un ovale di base

I controlli della finestra di ispezione Proprietà specifici per lo strumento Ovale di base sono:

Angolo iniziale e **Angolo finale** Consentono di specificare l'angolo del punto iniziale e finale dell'ovale. Utilizzando questi controlli è possibile modificare facilmente la forma di ovali e cerchi in spicchi, semicerchi e altre forme creative.

Raggio interno Consente di specificare un raggio interno (o ovale) all'interno dell'ovale. È possibile immettere un valore numerico per il raggio interno nella casella oppure fare clic sul cursore e regolare interattivamente le dimensioni del raggio interno. L'intervallo dei valori numerici immissibili per il raggio interno è compreso tra 0 e 99 e rappresenta la percentuale di riempimento dell'ovale rimossa.

Chiudi tracciato Consente di specificare dove viene chiuso il tracciato (o i tracciati se si specifica un raggio interno) dell'ovale. Se si specifica un tracciato aperto, non viene applicato alcun riempimento alla forma risultante; viene disegnato solo il tratto. Chiudi tracciato è selezionato per impostazione predefinita.

Ripristina Reimposta tutti i controlli dello strumento Ovale di base e ripristina la forma ovale di base disegnata sullo stage in base alle dimensioni e alla forma iniziale.

Disegno di ovali e rettangoli

Gli strumenti Ovale e Rettangolo consentono di creare queste forme geometriche di base.

1 Per selezionare lo strumento Rettangolo o Ovale, fare clic sullo strumento Rettangolo tenendo premuto il pulsante del mouse e trascinarlo.

2 Per creare un rettangolo o un ovale, trascinare lo strumento Rettangolo o Ovale sullo stage.

3 Con lo strumento Rettangolo selezionato, fare clic sul modificatore Raggio rettangolo arrotondato e immettere un valore per il raggio per creare angoli arrotondati. Un valore pari a zero (0) crea angoli retti.

4 Trascinare il puntatore sullo stage. Quando si utilizza lo strumento Rettangolo, premere i tasti Freccia su e Freccia giù durante il trascinamento per regolare il raggio degli angoli arrotondati.

Con lo strumento Ovale o Rettangolo selezionato, trascinare il puntatore tenendo premuto Maiusc per limitare le forme rispettivamente a cerchi e quadrati.

Per indicare dimensioni specifiche dell'ovale o del rettangolo in pixel, premere il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) con lo strumento Ovale o Rettangolo selezionato e fare clic sullo stage per visualizzare la finestra di dialogo delle impostazioni degli strumenti Ovale e Rettangolo.

- Per le forme ovali, è possibile specificare larghezza e altezza in pixel e indicare se si desidera disegnare l'ovale partendo dal centro.
- Per i rettangoli, è possibile specificare larghezza e altezza in pixel, il raggio degli angoli (nel caso di angoli arrotondati) e indicare se si desidera disegnare il rettangolo partendo dal centro.

Disegno di poligoni e stelle

Lo strumento PolyStar consente di disegnare poligoni o stelle.

1 Per selezionare lo strumento PolyStar dal menu a comparsa, fare clic sullo strumento Rettangolo e tenere premuto il pulsante del mouse, quindi trascinarlo.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà, quindi selezionare gli attributi di tratto e riempimento.

3 Fare clic su Opzioni ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- In Stile, selezionare Poligono o Stella.
- In Numero di lati, immettere un numero compreso tra 3 e 32.
- In Dimensioni punte stella, immettere un numero compreso tra 0 e 1 per specificare la profondità delle punte della stella. Un numero più prossimo a 0 crea punte più profonde, simili ad aghi. Se si sta disegnando un poligono, non modificare questa impostazione, in quanto non incide sulla forma del poligono.

4 Fare clic su OK.

5 Trascinare il puntatore sullo stage.

Consultare anche

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà" a pagina 176

Colorazione con lo strumento Pennello

Lo strumento Pennello crea tratti simili a pennellate, come se si stesse dipingendo. Questo strumento consente di creare effetti speciali, inclusi effetti calligrafici. È possibile selezionare le dimensioni e la forma del pennello usando i modificatori dello strumento Pennello.

Le dimensioni del pennello per i nuovi tratti rimangono costanti anche se si cambia il livello di ingrandimento per lo stage; un pennello di medesime dimensioni, pertanto, appare più grande quando l'ingrandimento dello stage è minore. Ad esempio, si potrebbe impostare l'ingrandimento dello stage al 100% e dipingere con lo strumento Pennello utilizzando le dimensioni minime. Se successivamente si imposta l'ingrandimento al 50% e si dipinge sempre utilizzando le dimensioni minime del pennello, il nuovo tratto appare con uno spessore del 50% superiore rispetto al tratto precedente (la modifica dell'ingrandimento dello stage non cambia le dimensioni dei tratti del pennello già esistenti).

Quando si colora con lo strumento Pennello, è possibile utilizzare una bitmap importata come riempimento. Vedere “Divisione di gruppi e oggetti” a pagina 190.

Se al computer è collegata una tavoletta grafica a pressione Wacom, è possibile cambiare lo spessore e l'angolazione del tratto del pennello utilizzando i modificatori Pressione e Inclinazione dello strumento Pennello e variando la pressione esercitata sulla penna.

Il modificatore Pressione consente di variare lo spessore dei tratti di pennello al variare della pressione esercitata sulla penna. Il modificatore Inclinazione consente di variare l'angolazione dei tratti di pennello al variare dell'angolazione della penna sulla tavoletta. Il modificatore Inclinazione misura l'angolo tra l'estremità superiore della penna (ossia la gomma) e il bordo superiore della tavoletta. Ad esempio, se si preme la penna in verticale sulla tavoletta, l'inclinazione è di 90 gradi. I modificatori Pressione e Inclinazioni supportano entrambi completamente la funzione di cancellazione della penna.

Un tratto di pennello a spessore variabile tracciato con una penna.

1 Selezionare lo strumento Pennello .

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà, quindi selezionare un colore di riempimento.

3 Fare clic sul modificatore della modalità Pennello, quindi selezionare una modalità di colorazione:

Colora normale Colora sopra linee e riempimenti sullo stesso livello.

Colora riempimenti Colora le aree piene e vuote, lasciando inalterate le linee.

Colora dietro Colora le aree vuote dello stage sullo stesso livello, lasciando le linee e i riempimenti invariati.

Colora selezione Consente di applicare un nuovo riempimento alla selezione quando si seleziona un riempimento nel controllo Colore riempimento o nella relativa casella della finestra di ispezione Proprietà; questa opzione equivale alla selezione di un'area piena e all'applicazione di un nuovo riempimento.

Colora all'interno Colora il riempimento nel quale si inizia una pennellata e non colora mai le linee. Se si inizia a colorare in un'area vuota, il riempimento non incide su eventuali aree piene esistenti.

4 Selezionare le dimensioni e la forma del pennello dai modificatori dello strumento Pennello.

5 Se al computer è collegata una tavoletta grafica a pressione Wacom, è possibile selezionare i modificatori Pressione o Inclinazione, oppure entrambi, per cambiare i tratti del pennello.

- Selezionare il modificatore Pressione per variare lo spessore dei tratti di pennello al variare della pressione esercitata sulla penna.
- Selezionare il modificatore Inclinazione per variare l'angolazione dei tratti di pennello al variare dell'angolazione della penna sulla tavoletta grafica a pressione Wacom.

6 Trascinare il puntatore sullo stage. Trascinare il puntatore tenendo premuto Maiusc per vincolare i tratti a pennello alle direzioni orizzontale e verticale.

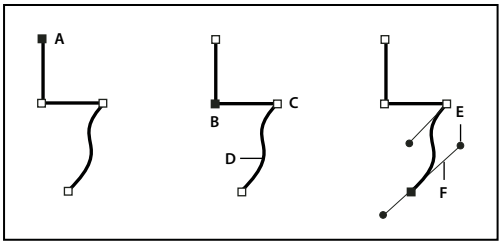
Consultare anche

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà" a pagina 176

Informazioni sui tracciati

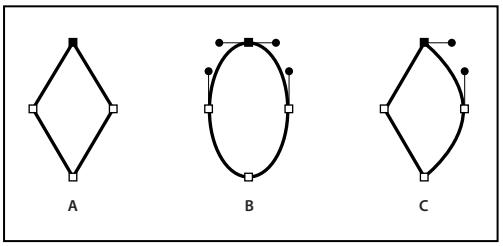
Ogni volta che si disegna una linea o una forma in Flash, viene creata una linea denominata *tracciato*. Un tracciato è composto da uno o più *segmenti* retti o curvi. L'inizio e la fine di ogni segmento sono contrassegnati da *punti di ancoraggio*, analoghi per funzione a puntine che fissano una cordicella in posizione. Un tracciato può essere *chiuso* (ad esempio un cerchio) o *aperto*, con *punti terminali* riconoscibili (ad esempio una linea ondulata). linee:rimodellazione

È possibile modificare la forma di un tracciato trascinandone i punti di ancoraggio, i *punti di direzione* alla fine delle *linee di direzione* che vengono visualizzate in corrispondenza dei punti di ancoraggio o lo stesso segmento del tracciato.



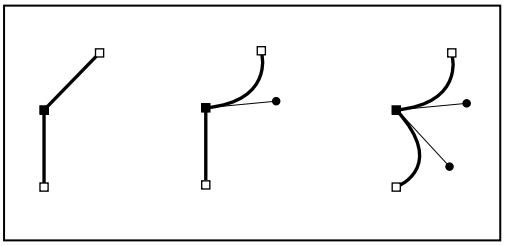
Componenti di un tracciato
***A.** Punto terminale selezionato (pieno) **B.** Punto di ancoraggio selezionato **C.** Punto di ancoraggio non selezionato **D.** Segmento tracciato curvilineo **E.** Linea di direzione **F.** Punto di direzione*

I tracciati possono avere due tipi di punti di ancoraggio: punti angolo e punti morbidi. In corrispondenza di un *punto angolo* il tracciato cambia bruscamente direzione. In corrispondenza di un *punto morbido*, i segmenti di tracciato si uniscono in una curva continua. È possibile disegnare un tracciato con qualsiasi combinazione di punti angolo e punti morbidi. Se si usa un punto di tipo errato, è sempre possibile cambiarlo in un secondo momento.



Punti di un tracciato
***A.** Quattro punti angolo **B.** Quattro punti morbidi **C.** Combinazione di punti angolo e punti morbidi*

Un punto angolo può collegare due segmenti retti o curvi; un punto morbido collega sempre due segmenti curvi.



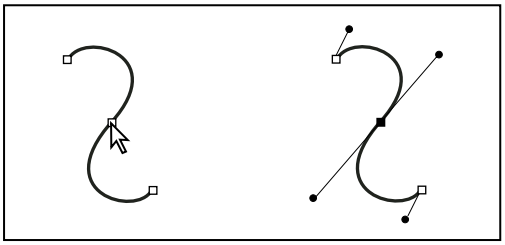
Un punto angolo può collegare sia segmenti retti che curvi.

***Nota:** prestare attenzione a non confondere i punti angolo e i punti morbidi con i segmenti retti e curvi.*

Il contorno di un tracciato viene definito *tratto*. Un colore o un gradiente applicato all'area interna di tracciati chiusi o aperti viene definito *riempimento*. Un tratto può essere caratterizzato da uno spessore, da un colore e da un motivo di tratteggio. Dopo avere creato un tracciato o una forma, è possibile modificare le caratteristiche del tratto e del riempimento.

Informazioni sulle linee di direzione e i punti di direzione

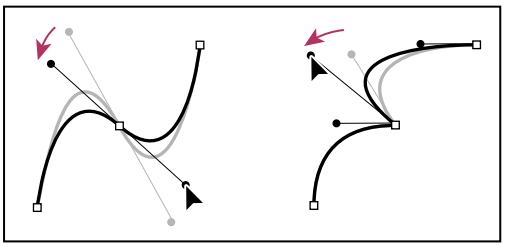
Quando si seleziona un punto di ancoraggio che collega segmenti curvi (o si seleziona il segmento stesso), in corrispondenza dei punti di ancoraggio dei segmenti di collegamento vengono visualizzate *maniglie di direzione* formate da *linee di direzione* che terminano in *punti di direzione.* L'angolo e la lunghezza delle linee di direzione determinano la forma e le dimensioni dei segmenti curvi. Lo spostamento dei punti di direzione cambia la forma delle curve. Le linee di direzione non vengono visualizzate nel risultato finale.



Dopo aver selezionato un punto di ancoraggio (a sinistra), le linee di direzione appaiono su tutti i segmenti curvi collegati dal punto di ancoraggio (a destra).

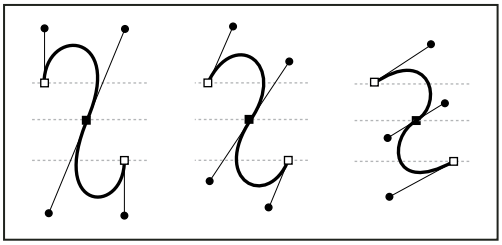
Un punto morbido ha sempre due linee di direzione che si spostano insieme come una singola unità retta. Quando si sposta una linea di direzione su un punto morbido, i segmenti curvi su entrambi i lati del punto vengono regolati contemporaneamente, mantenendo una curva continua in corrispondenza di quel punto di ancoraggio.

Un punto angolo può invece avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo. Le linee di direzione dei punti angolo mantengono l'angolo usando differenti angolature. Se invece si sposta una linea direzionale in corrispondenza di un punto arrotondato, vengono regolate soltanto le curve dello stesso lato della linea direzionale.



Regolare linee di direzione su un punto morbido (a sinistra) e su un punto angolo (a destra)

Le linee di direzione sono sempre tangenti alla curva (perpendicolari al raggio della curva) in corrispondenza dei punti di ancoraggio. L'angolo di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva, mentre la lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.



Lo spostamento e il ridimensionamento delle linee di direzione cambiano l'inclinazione delle curve.

Disegno con lo strumento Penna

Interazione con lo strumento Penna

Utilizzare lo strumento Penna per disegnare tracciati precisi come linee rette o curve smussate. Quando si disegna con lo strumento Penna, fare clic per creare punti su segmenti rettilinei e trascinare il puntatore per creare punti su segmenti curvilinei. È possibile spostare segmenti rettilinei e curvilinei muovendo i punti sulla linea. È anche possibile convertire le curve in linee rette e viceversa e visualizzare punti su linee create con altri strumenti di disegno di Flash, quali Matita, Pennello, Linea, Ovale o Rettangolo, per modificarle.

Lo strumento Penna fornisce indicazioni sullo stato attuale del disegno visualizzando puntatori diversi. I vari stati del disegno vengono indicati dai seguenti puntatori:

Puntatore del punto di ancoraggio iniziale Il primo puntatore visualizzato quando si seleziona lo strumento Penna. Indica che facendo ulteriormente clic sullo stage verrà creato un punto di ancoraggio iniziale, che costituisce l'inizio di un nuovo tracciato (tutti i nuovi tracciati iniziano con un punto di ancoraggio iniziale). Eventuali tracciati di disegno esistenti verranno terminati.

Puntatore del punto di ancoraggio sequenziale Indica che facendo ulteriormente clic verrà creato un punto di ancoraggio con una linea che lo collega al punto di ancoraggio precedente. Questo puntatore viene visualizzato durante la creazione di tutti i punti di ancoraggio definiti dall'utente tranne il punto di ancoraggio iniziale di un tracciato.

Puntatore di aggiunta di un punto di ancoraggio Indica che facendo ulteriormente clic verrà aggiunto un punto di ancoraggio a un tracciato esistente. Per aggiungere un punto di ancoraggio è necessario selezionare il tracciato e lo strumento Penna non deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente. Il tracciato esistente viene ridisegnato in base al punto di ancoraggio aggiunto. È possibile aggiungere un solo punto di ancoraggio alla volta.

Puntatore di eliminazione di un punto di ancoraggio Indica che facendo ulteriormente clic su un tracciato esistente verrà eliminato un punto di ancoraggio. Per rimuovere un punto di ancoraggio, è necessario selezionare il tracciato con lo strumento Selezione e il puntatore deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente. Il tracciato esistente viene ridisegnato in base all'eliminazione del punto di ancoraggio. È possibile rimuovere un solo punto di ancoraggio alla volta.

Puntatore di tracciato continuo Consente di estendere un nuovo tracciato da un punto di ancoraggio esistente. Per attivare questo puntatore, il mouse deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente di un tracciato. Il puntatore è disponibile solo quando non si sta disegnando un tracciato. Il punto di ancoraggio non deve essere uno dei punti di ancoraggio terminali del tracciato; qualsiasi punto di ancoraggio può indicare la posizione di un tracciato continuo.

Puntatore di chiusura tracciato Consente di chiudere il tracciato che si sta disegnando sul punto iniziale È possibile chiudere solo il tracciato che si sta disegnando e il punto di ancoraggio esistente deve essere il punto di ancoraggio iniziale dello stesso tracciato. Il tracciato risultante non deve avere impostazioni di riempimento colore specificate applicate alla forma chiusa; il colore di riempimento deve essere applicato separatamente.

Puntatore di unione di tracciati È simile allo strumento Chiudi tracciato, tranne per il fatto che il mouse non deve trovarsi sopra il punto di ancoraggio iniziale dello stesso tracciato. Il puntatore deve trovarsi sopra uno dei punti terminali di un tracciato esclusivo. Il segmento può essere selezionato o meno.

Nota: *l'unione di tracciati può portare o meno alla creazione di una forma chiusa.*

Puntatore di chiusura di maniglie di curve Bézier Viene visualizzato quando il mouse si trova sopra un punto di ancoraggio in cui vengono visualizzate maniglie di curve Bézier. Facendo clic con il mouse, le maniglie delle curve Bézier vengono chiuse; in questo modo il tracciato curvo attraverso il punto di ancoraggio torna ai segmenti rettilinei.

Puntatore di conversione del punto di ancoraggio Consente di convertire un punto d'angolo senza linee di direzione in un punto d'angolo con linee di direzione indipendenti. Per abilitare il puntatore di conversione del punto di ancoraggio, utilizzare il tasto Maiusc + C per passare allo strumento Penna.

Per un'esercitazione video sullo strumento Penna, vedere www.adobe.com/go/vid0120_it.

Consultare anche

“Rimodellazione di linee e contorni delle forme” a pagina 167

Impostazione delle preferenze per lo strumento Penna

È possibile specificare le preferenze per l'aspetto del puntatore dello strumento Penna, per l'anteprima dei segmenti della linea mentre si disegna o per l'aspetto dei punti di ancoraggio selezionati. I segmenti della linea e i punti di ancoraggio selezionati vengono visualizzati utilizzando il colore di contorno del livello su cui compaiono.

1 Selezionare lo strumento Penna , quindi selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic sulla scheda Disegno.

2 Nell'elenco Categoria selezionare Disegno.

3 Impostare le seguenti opzioni per lo strumento Penna:

Mostra anteprima Penna Consente di visualizzare un'anteprima dei segmenti della linea mentre si disegna. Viene visualizzata un'anteprima del segmento della linea mentre si sposta il puntatore sullo stage prima che si faccia clic per creare il punto finale del segmento. Se questa opzione non è selezionata, un segmento di linea non viene visualizzato fino a che non si crea il punto finale.

Mostra punti solidi Consente di visualizzare i punti di ancoraggio selezionati come punti vuoti e quelli deselezionati come punti solidi. Se questa opzione non è selezionata, i punti di ancoraggio selezionati sono solidi e quelli deselezionati sono vuoti.

Mostra puntatori precisi Consente di specificare che il puntatore dello strumento Penna deve essere visualizzato come mirino anziché come icona predefinita dello strumento Penna, così da consentire un posizionamento più accurato delle linee. Deselezionare questa opzione per visualizzare l'icona predefinita dello strumento Penna.

Nota: *per passare dal mirino all'icona predefinita dello strumento Penna e viceversa, premere il tasto Bloc Maiusc.*

4 Fare clic su OK.

Disegno di linee rette con lo strumento Penna

Il tracciato più semplice da disegnare con lo strumento Penna è una linea retta, realizzata facendo clic con lo strumento due volte per creare i due punti di ancoraggio. Continuando a fare clic, creare un tracciato composto di segmenti retti collegati mediante punti angolo.

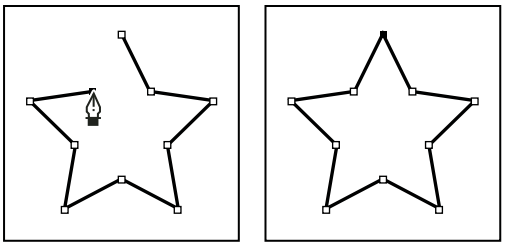
1 Selezionare lo strumento Penna .

2 Posizionare lo strumento Penna nel punto in cui deve iniziare il segmento retto e fare clic per definire il primo punto di ancoraggio. Se vengono visualizzate linee di direzione, significa che lo strumento Penna è stato involontariamente trascinato; selezionare Modifica > Annulla e fare clic di nuovo.

Nota: *il primo segmento disegnato non è visibile fino a quando non si fa clic su un secondo punto di ancoraggio (a meno che non sia stata selezionata l'opzione Mostra anteprima penna nella categoria Disegno della finestra di dialogo Preferenze).*

3 Fare di nuovo clic sul punto in cui si desidera che finisca il segmento (tenere premuto il tasto Maiusc e fare clic per vincolare l'angolo del segmento a un multiplo di 45°).

4 Continuare a fare clic per impostare i punti di ancoraggio per altri segmenti retti.



Facendo clic sullo strumento Penna vengono creati altri segmenti retti.

5 Per completare il tracciato come forma aperta o chiusa, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per completare un tracciato aperto, fare doppio clic sull'ultimo punto, fare clic sullo strumento Penna nel pannello Strumenti, oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh) su un punto qualsiasi fuori dal tracciato.

- Per chiudere il tracciato, posizionare lo strumento Penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento Penna . Per chiudere il tracciato, fare clic o trascinare.
- Per completare la forma così com'è, selezionare Modifica > Deseleziona tutto oppure selezionare uno strumento diverso nel pannello Strumenti.

Consultare anche

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà" a pagina 176

Disegno di curve con lo strumento penna

Per creare una curva, aggiungere un punto di ancoraggio dove una curva cambia direzione e trascinare le linee di direzione che modellano la curva. La lunghezza e l'inclinazione delle linee di direzione determinano la forma della curva.

Le curve risultano più facili da modificare e più veloci da visualizzare e stampare se sono disegnate con il minor numero possibile di punti di ancoraggio. Troppi punti di ancoraggio possono inoltre provocare irregolarità indesiderate in una curva. Disegnate punti di ancoraggio ben distanziati tra loro e provate a cambiare la forma delle curve regolando lunghezza e angolazione delle linee di direzione.

1 Selezionare lo strumento Penna .

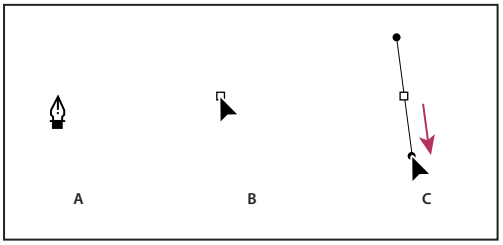
2 Posizionare lo strumento Penna sul punto in cui deve iniziare la curva e tenere premuto il pulsante del mouse.

Viene visualizzato il primo punto di ancoraggio e il puntatore della penna assume la forma di una freccia (in Photoshop, il puntatore cambia solo dopo avere iniziato il trascinamento).

3 Trascinare per impostare l'inclinazione della curva che si sta creando, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

In generale, prolungare la linea di direzione di circa un terzo della distanza che la separa dal punto di ancoraggio successivo (sarà possibile regolare successivamente uno o entrambi i lati delle linee di direzione).

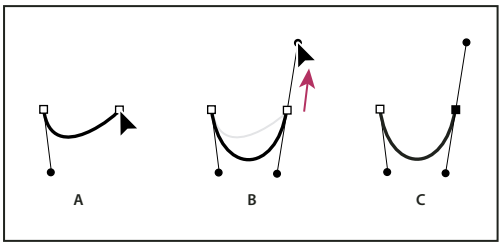
Tenere premuto Maiusc per misurare in multipli di 45°.



Disegno del primo punto di una curva
A. *Posizionare la strumento Penna* ***B.*** *Iniziare il trascinamento (con il pulsante del mouse premuto)* ***C.*** *Trascinare per estendere le linee di direzione*

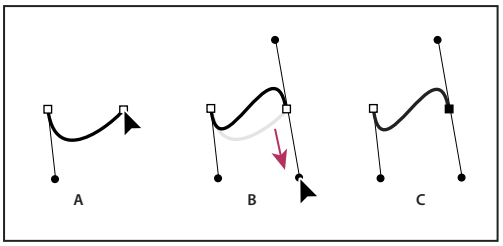
4 Posizionare lo strumento Penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per creare una curva a forma di C, effettuare il trascinamento in direzione opposta alla linea di direzione precedente e rilasciare il pulsante del mouse.



Disegno del secondo punto di una curva
A. *Iniziare a trascinare il secondo punto curva* ***B.*** *Trascinare nella direzione opposta alla linea di direzione precedente per creare una curva a C* ***C.*** *Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse*

- Per creare una curva a forma di S, effettuare il trascinamento nella stessa direzione della linea di direzione precedente e rilasciare il pulsante del mouse.



Disegno di una curva a "S"
A. *Iniziare a trascinare un nuovo punto curva* ***B.*** *Trascinare nella stessa direzione della linea di direzione precedente per creare una curva a S* ***C.*** *Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse*

5 Per creare una serie di curve smussate, continuare a trascinare lo strumento Penna da punti diversi. Posizionare punti di ancoraggio all'inizio e alla fine di ogni curva, non sulla sua punta.

Per separare le linee di direzione di un pulsante di ancoraggio, premere Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) e trascinare le linee di direzione.

6 Per completare il tracciato, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il tracciato, posizionare lo strumento Penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento Penna . Per chiudere il tracciato, fare clic o trascinare.
- Per lasciare il tracciato aperto, premere Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) in un punto qualsiasi lontano da tutti gli oggetti, selezionare uno strumento diverso e selezionare Modifica > Deseleziona tutto.

Aggiunta o modifica di punti di ancoraggio

Aggiungendo ulteriori punti di ancoraggio è possibile controllare meglio il tracciato o estendere un tracciato aperto. Tuttavia può essere una buona idea non aggiungere più punti del dovuto. Un tracciato con meno punti è più facile da modificare, visualizzare e stampare. Per ridurre la complessità di un tracciato, eliminare i punti non necessari.

La casella degli strumenti contiene tre strumenti per l'aggiunta o l'eliminazione di punti: lo strumento Penna , lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio e lo strumento Elimina punto di ancoraggio .

Per impostazione predefinita, lo strumento Penna si trasforma nello strumento Aggiungi punto di ancoraggio se lo si posiziona sopra un tracciato selezionato, oppure nello strumento Elimina punto di ancoraggio se lo si posiziona sopra un punto di ancoraggio.

Nota: *non utilizzare i tasti Canc o Backspace o i comandi Modifica > Taglia o Modifica > Cancella per eliminare i punti di ancoraggio; in tal caso si cancellerebbero sia il punto che i segmenti di linea ad esso collegati.*

Aggiunta o modifica di punti di ancoraggio

1 Selezionare il tracciato da modificare.

2 Fare clic con il pulsante del mouse sullo strumento Penna e tenerlo premuto, quindi selezionare lo strumento Penna, lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio o lo strumento Elimina punto di ancoraggio.

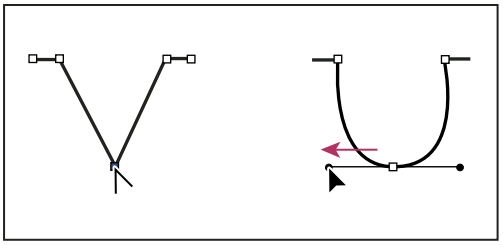
3 Per aggiungere un punto di ancoraggio, posizionare il puntatore su un segmento del tracciato e fare clic. Per eliminare un punto di ancoraggio, posizionare il puntatore su un punto di ancoraggio e fare clic.

Regolazione dei punti di ancoraggio sui tracciati

Quando si disegna una curva con lo strumento Penna, si creano punti curva, ossia punti di ancoraggio su un tracciato curvilineo continuo. Quando si disegna un segmento rettilineo o una linea retta collegata a un segmento curvilineo, si creano punti d'angolo, ossia punti di ancoraggio su un tracciato rettilineo o nel punto di giunzione di un tracciato curvilineo con uno rettilineo.

Per impostazione predefinita, i punti curva selezionati sono visualizzati come cerchi vuoti e i punti d'angolo selezionati appaiono come quadrati vuoti.

Per convertire i segmenti di una linea da rettilinei a curvilinei e viceversa, convertire i punti d'angolo in punti curva e viceversa.



Trascinamento di un punto di direzione da un punto angolo per creare un punto smussato

È possibile spostare, aggiungere o eliminare i punti di ancoraggio presenti su un tracciato. È possibile spostare i punti di ancoraggio utilizzando lo strumento Sottoselezione per regolare la lunghezza o l'angolo dei segmenti rettilinei o l'inclinazione di quelli curvilinei. È possibile spostare leggermente i punti di ancoraggio selezionati per eseguire piccole regolazioni.

L'eliminazione di punti di ancoraggio superflui su un tracciato curvilineo ottimizza la curva e riduce le dimensioni del file.

- Per spostare un punto di ancoraggio, trascinarlo utilizzando lo strumento Sottoselezione.
- Per spostare leggermente uno o più punti di ancoraggio, selezionare il punto o i punti di ancoraggio con lo strumento Sottoselezione e utilizzare i tasti freccia per spostare il punto o i punti. Tenere premuto Maiusc e fare clic per selezionare più punti.
- Per convertire un punto d'angolo in un punto curva, utilizzare lo strumento Sottoselezione per selezionare il punto, quindi trascinarlo tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per posizionare le maniglie tangenti.
- Per convertire un punto curva in un punto d'angolo, fare clic sul punto con lo strumento Penna. Il marcatore ^ accanto al puntatore indica quando si trova sopra il punto curva.
- Per aggiungere un punto di ancoraggio, fare clic su un segmento di linea con lo strumento Penna. Un segno più (+) viene visualizzato accanto allo strumento Penna se è possibile aggiungere un punto di ancoraggio al segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fare clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi aggiungere un punto di ancoraggio.
- Per eliminare un punto d'angolo, fare clic una volta sul punto utilizzando lo strumento Penna. Un segno meno (-) viene visualizzato accanto allo strumento Penna se è possibile eliminare un punto di ancoraggio dal segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fare clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi eliminare il punto di ancoraggio.
- Per eliminare un punto curva, fare clic una volta sul punto utilizzando lo strumento Penna. Un segno meno (-) viene visualizzato accanto allo strumento Penna se è possibile eliminare un punto di ancoraggio dal segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fare clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo,

quindi eliminare il punto d'angolo. Fare clic una sola volta per convertire il punto in un punto d'angolo, quindi fare clic ancora una volta per eliminare il punto.

- Selezionare il punto con lo strumento Sottoselezione, quindi premere Elimina.

Regolazione dei segmenti

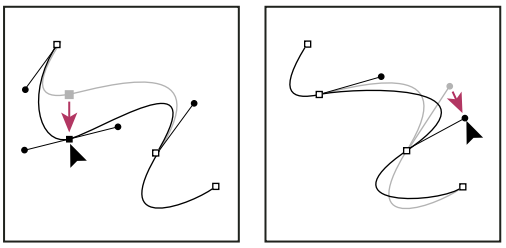
È possibile modificare i segmenti rettilinei per cambiare l'angolo o la lunghezza del segmento oppure quelli curvilinei per cambiare l'inclinazione o la direzione della curva.

Quando si sposta la maniglia tangente su un punto curva, vengono modificate entrambe le curve alle due estremità del punto. Quando si sposta la maniglia tangente su un punto d'angolo, viene modificata solo la curva dalla stessa parte della maniglia tangente.

- Per regolare un segmento rettilineo, selezionare lo strumento Sottoselezione e selezionare un segmento rettilineo. Usare lo strumento Sottoselezione per trascinare in una nuova posizione un punto di ancoraggio sul segmento.
- Per regolare un segmento curvo, selezionare lo strumento Sottoselezione e trascinare il segmento.

Nota: *quando si fa clic sul tracciato, in Flash vengono visualizzati i punti di ancoraggio. L'adattamento di un segmento con lo strumento Sottoselezione potrebbe aggiungere punti al tracciato.*

- Per eliminare punti o maniglie tangenti su una curva, selezionare lo strumento Sottoselezione e quindi un punto di ancoraggio su un segmento curvo.
- Per modificare la forma della curva su una delle due estremità del punto di ancoraggio, trascinare il punto di ancoraggio o la maniglia tangente. Per vincolare la curva a multipli di 45°, trascinare il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc. Tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per trascinare le maniglie tangenti singolarmente.



Trascinare il punto di ancoraggio o il punto di direzione.

Rimodellazione di linee e contorni delle forme

Visualizzazione e regolazione di punti con lo strumento Sottoselezione

1. Selezionare lo strumento Sottoselezione.
2. Fare clic sulla linea o sul contorno della forma.

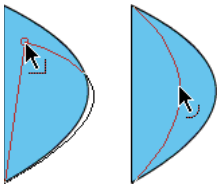
Consultare anche

"Regolazione dei punti di ancoraggio sui tracciati" a pagina 166

Rimodellazione con lo strumento Selezione

Per rimodellare una linea o il contorno di una forma, è possibile trascinare un punto qualsiasi di una linea utilizzando lo strumento Selezione. Il puntatore cambia aspetto per indicare quale tipo di rimodellazione può essere eseguita sulla linea o sul riempimento.

Flash cambia la curva del segmento della linea per adattarla alla nuova posizione del punto spostato. Se il punto spostato è un punto finale, è possibile allungare o accorciare la linea. Se il punto spostato è un angolo, i segmenti della linea che formano l'angolo rimangono retti mentre si allungano o si accorciano.



Quando accanto al puntatore appare un angolo, significa che è possibile modificare un punto finale. Quando accanto al puntatore appare una curva, significa che è possibile adattare una curva.

È più semplice rimodellare alcune aree con tratti a pennello se vengono visualizzate come contorni.

In caso di problemi durante la rimodellazione di una linea complessa, è possibile smussarla per rimuovere alcuni dei dettagli, semplificando l'operazione di rimodellazione. L'incremento dell'ingrandimento può anche facilitare e rendere più accurata la rimodellazione.

1 Selezionare lo strumento Selezione .

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per rimodellare il segmento, trascinarlo da un punto qualsiasi.
- Premere Ctrl in Windows o Opzione in Macintosh per trascinare una linea per creare un nuovo punto d'angolo.

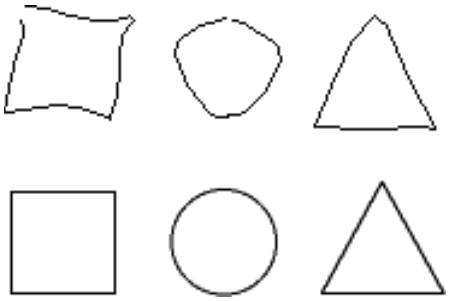
Raddrizzamento e smussatura delle linee

Per rimodellare linee e contorni di forme, è necessario raddrizzarle o smussarle.

***Nota:** è possibile regolare il grado di smussatura e di raddrizzamento automatico specificando le preferenze per le impostazioni del disegno.*

La funzione di raddrizzamento effettua piccole regolazioni di raddrizzamento sulle linee e curve già disegnate. Il raddrizzamento non ha effetto sui segmenti già dritti.

È inoltre possibile utilizzare la tecnica di raddrizzamento in modo che Flash riconosca le forme. Se si disegnano forme ovali, rettangolari o triangolari con l'opzione Riconosci forme disattivata, è possibile utilizzare il modificatore Raddrizza per rendere tali forme geometricamente perfette. Non vengono riconosciute le forme a contatto tra loro, ossia quelle collegate ad altri elementi.



L'opzione di riconoscimento delle forme trasforma le forme della fila superiore in quelle della fila posizione inferiore.

La smussatura ammorbidisce le curve e riduce le irregolarità o altre variazioni nella direzione complessiva di una curva. Essa riduce inoltre il numero di segmenti in una curva. Tuttavia la smussatura è relativa e non influisce sui segmenti dritti. La smussatura è particolarmente utile se si riscontrano problemi durante la rimodellazione di diversi segmenti curvilinei molto corti. La selezione di tutti i segmenti e la relativa smussatura riduce il numero di segmenti, producendo una curva meno marcata, più facile da rimodellare.

L'applicazione ripetuta della smussatura o del raddrizzamento rende ogni segmento più attenuato o più diritto, a seconda del grado di curvatura originale del segmento.

- Per smussare la curva di ogni contorno di riempimento o linea curva selezionati, selezionare lo strumento Selezione e fare clic sul modificatore Attenua nella sezione Opzioni del pannello Strumenti, oppure selezionare Elabora > Forma > Attenua.

- Per eseguire piccole regolazioni di raddrizzamento su ogni contorno di riempimento o linea curva selezionati, selezionare lo strumento Selezione e fare clic sul modificatore Raddrizza nella sezione Opzioni della barra degli strumenti oppure selezionare Elabora > Forma > Raddrizza.
- Per utilizzare il riconoscimento forme selezionare lo strumento Selezione e fare clic sul modificatore Raddrizza oppure selezionare Elabora > Forma > Raddrizza.

Consultare anche

"Impostazione delle preferenze di disegno" a pagina 154

Ottimizzazione delle curve

Questo metodo ottimizza le curve smussate e i contorni di riempimento riducendo il numero di curve usate per definire gli elementi. L'ottimizzazione delle curve riduce inoltre le dimensioni del documento Flash (file FLA) e dell'applicazione Flash esportata (file SWF). È possibile applicare l'ottimizzazione più volte agli stessi elementi.

1 Selezionare gli elementi disegnati da ottimizzare e scegliere Elabora > Forma > Ottimizza.

2 Per specificare il grado di smussatura, trascinare l'apposito cursore. I risultati dipendono dalle curve selezionate. In generale, l'ottimizzazione produce meno curve, con una minore somiglianza al contorno originale.

3 Impostare opzioni aggiuntive:

Usa più passaggi Ripete il processo di smussatura fino a raggiungere l'ottimizzazione massima; questa procedura equivale a scegliere ripetutamente Ottimizza con gli stessi elementi selezionati.

Mostra messaggio totali Indica il livello di ottimizzazione al termine della procedura di smussatura.

4 Fare clic su OK.

Cancellazione

La procedura di cancellazione con lo strumento Gomma consente di rimuovere tratti e riempimenti.

Cancellazione rapida di tutti gli elementi sullo stage

❖ Fare doppio clic sullo strumento Gomma .

Rimozione di segmenti di tratti o aree piene

1 Selezionare lo strumento Gomma, quindi fare clic sul modificatore Rubinetto .

2 Fare clic sul segmento del tratto o sull'area piena da eliminare.

Cancellazione tramite trascinamento

1 Selezionare lo strumento Gomma.

2 Fare clic sul modificatore Modalità gomma, quindi selezionare una modalità di cancellazione:

Cancella normale Cancella i tratti e i riempimenti che si trovano sullo stesso livello.

Cancella riempimenti Cancella solo i riempimenti, mentre i tratti rimangono inalterati.

Cancella linee Cancella solo i tratti, mentre i riempimenti rimangono inalterati.

Cancella riempimenti selezionati Cancella solo i riempimenti selezionati, mentre i tratti rimangono inalterati a prescindere che siano o meno selezionati. Prima di utilizzare lo strumento Gomma in questa modalità, selezionare i riempimenti che si desidera cancellare.

Cancella all'interno Cancella solo il riempimento sul quale viene iniziata l'applicazione della gomma. Se si inizia a cancellare da un punto vuoto, non viene cancellato nulla. In questa modalità i tratti rimangono invariati.

3 Fare clic sul modificatore Forma gomma, quindi selezionare la forma e le dimensioni della gomma. Assicurarsi che il modificatore Rubinetto non sia selezionato.

4 Trascinare il puntatore sullo stage.

Modifica delle forme

1 Per convertire le linee in riempimenti, selezionare una o più linee e quindi selezionare Elabora > Forma > Converti linee in riempimenti. Le linee selezionate vengono convertite in riempimenti, consentendo di riempire le linee con gradienti o di cancellare parte di una linea. La conversione di linee in riempimenti può aumentare le dimensioni del file, ma può anche rendere più veloce la riproduzione a schermo per alcune animazioni.

2 Per espandere la forma di un oggetto pieno, selezionare una forma piena, quindi selezionare Elabora > Forma > Espandi riempimento. Immettere un valore in pixel per Distanza e selezionare Verso l'esterno o Verso l'interno per Direzione. L'opzione Verso l'esterno allarga la forma e l'opzione Verso l'interno la riduce.

Questa funzione è più adatta all'uso con una singola forma piena colorata senza tratti di piccole dimensioni, non contenente dettagli troppo piccoli.

3 Per sfumare i bordi di un oggetto, selezionare una forma piena, quindi selezionare Elabora > Forma > Sfuma bordi riempimento. Impostare le seguenti opzioni:

Distanza La larghezza in pixel del bordo sfumato.

Numero di passaggi Permette di selezionare il numero di curve utilizzato per ottenere l'effetto del bordo sfumato. Maggiore è il numero di passaggi, più attenuato è l'effetto. Tuttavia, l'aumento dei passaggi crea anche file di dimensioni maggiori, rallentando le operazioni di disegno.

Verso l'esterno o Verso l'interno Permette di determinare se la forma viene allargata o ridotta quando vengono sfumati i bordi.

Questa funzione è più adatta all'uso con una singola forma piena senza tratti e può aumentare le dimensioni del file di un documento Flash e del risultante file SWF.

Aggancio

Informazioni sull'aggancio

È possibile utilizzare la funzione di aggancio per allineare automaticamente gli elementi tra di loro. Flash mette a disposizione tre modi per allineare gli oggetti sullo stage:

- L'opzione Aggancia agli oggetti consente di agganciare gli oggetti direttamente ad altri oggetti lungo i bordi.
- L'opzione Aggancia ai pixel consente di agganciare gli oggetti direttamente a singoli pixel o linee di pixel sullo stage.
- L'opzione Allinea agganciato consente di agganciare gli oggetti in base a una *tolleranza di aggancio* specificata, ossia in base a un limite preimpostato tra i diversi oggetti oppure tra gli oggetti e il bordo dello stage.

Nota: *è anche possibile agganciare alla griglia e alle guide.*

Consultare anche

"Informazioni sulla barra degli strumenti principale e sulla barra di modifica" a pagina 24

Uso della funzione di aggancio agli oggetti

La funzione di aggancio agli oggetti può essere attivata utilizzando il modificatore Aggancia agli oggetti per lo strumento Selezione o il comando Aggancia agli oggetti nel menu Visualizza.

Se il modificatore Aggancia agli oggetti per lo strumento Selezione è attivo, quando si trascina un elemento sotto il puntatore viene visualizzato un piccolo anello nero. L'anello da piccolo diventa grande quando l'oggetto si trova entro la distanza di aggancio di un altro oggetto.

Consultare anche

"Impostazione delle preferenze di disegno" a pagina 154

Attivazione o disattivazione dell'aggancio agli oggetti

❖ Selezionare Visualizza > Aggancio > Aggancia agli oggetti. Se attivo, accanto al comando viene visualizzato un segno di spunta.

Quando si sposta o si rimodella un oggetto, la posizione dello strumento Selezione sull'oggetto fornisce il punto di riferimento per l'anello di agganciamento. Ad esempio, se si sposta una forma piena trascinandola vicino al centro, il punto centrale si aggancia ad altri oggetti. Ciò è particolarmente utile per l'aggancio di forme a tracciati di movimento per l'animazione.

Nota: *per un migliore controllo del posizionamento di un oggetto durante l'aggancio, iniziare a trascinare da un punto centrale o d'angolo.*

Regolazione delle tolleranze di aggancio agli oggetti

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fare clic su Disegno.

2 Nelle impostazioni Disegno, regolare l'impostazione Collega linee.

Uso dell'aggancio ai pixel

È possibile attivare la funzione di aggancio ai pixel utilizzando il comando Aggancia a pixel nel menu Visualizza. Se è attivata l'opzione Aggancia a pixel, quando l'ingrandimento della visualizzazione è impostato su un valore pari a 400% o superiore viene visualizzata una griglia di pixel. La griglia mostra i singoli pixel che appariranno nell'applicazione Flash. Quando si crea o si sposta un oggetto, questo è agganciato alla griglia di pixel.

Se si crea una forma i cui bordi ricadono tra i limiti dei pixel, ad esempio se si utilizza un tratto con una larghezza decimale (ad es. 3,5 pixel), l'opzione Aggancia a pixel consente l'aggancio ai limiti dei pixel, non al bordo della forma.

- Per attivare o disattivare l'aggancio automatico ai pixel, selezionare Visualizza > Aggancio > Aggancia a pixel. Se l'ingrandimento è impostato su un valore pari a 400% o superiore, viene visualizzata una griglia. Se attivo, accanto al comando viene visualizzato un segno di spunta.
- Per attivare o disattivare temporaneamente l'aggancio ai pixel, premere il tasto C. Quando si rilascia il tasto C, l'aggancio ai pixel torna allo stato selezionato con Visualizza > Aggancio > Aggancia a pixel.
- Nascondere temporaneamente la griglia di pixel, premere il tasto X. Quando si rilascia il tasto X, la griglia di pixel viene nuovamente visualizzata.

Uso dell'allineamento dell'aggancio

È possibile attivare l'allineamento dell'aggancio utilizzando il comando Allinea agganciato nel menu Visualizza. Per selezionare le impostazioni di allineamento dell'aggancio, utilizzare il comando Modifica Allinea agganciato del menu Visualizza.

Quando si selezionano le impostazioni di allineamento dell'aggancio, è possibile impostare la tolleranza di aggancio tra i bordi orizzontale o verticale degli oggetti oppure tra i bordi degli oggetti e il bordo dello stage. È anche possibile attivare l'allineamento dell'aggancio tra i centri orizzontale e verticale degli oggetti. Tutte le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio sono misurate in pixel.

Con l'allineamento dell'aggancio attivato, quando l'oggetto trascinato si posiziona alla distanza stabilita dalla tolleranza di aggancio specificata, sullo stage vengono visualizzate delle linee punteggiate. Ad esempio, se si imposta la tolleranza di aggancio Orizzontale su 18 pixel, ossia l'impostazione predefinita, viene visualizzata una linea punteggiata lungo il bordo dell'oggetto che si sta trascinando quando questo si trova a una distanza di esattamente 18 pixel da un altro oggetto. Se si attiva l'opzione Allineamento centrato orizzontale, viene visualizzata una linea punteggiata lungo i vertici del centro orizzontale dei due oggetti quando i vertici risultano allineati con precisione.

Selezione delle impostazioni per l'allineamento dell'aggancio

1 Selezionare Visualizza > Aggancio > Modifica Allinea agganciato.

2 Nella finestra di dialogo Allinea agganciato, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per impostare la tolleranza di aggancio tra gli oggetti e il bordo dello stage, immettere un valore in Bordo stage.

- Per impostare la tolleranza di aggancio tra i bordi orizzontale o verticale degli oggetti, immettere un valore in Orizzontale, Verticale o in entrambi.
- Per attivare Allineamento centrato orizzontale o Allineamento centrato verticale, selezionare una o entrambe le opzioni.

Attivazione di Allinea agganciato

❖ Selezionare Visualizza > Aggancio > Allinea agganciato. Accanto al comando, quando esso è attivato, appare un segno di spunta.

Capitolo 7: Operazioni con colori, tratti e riempimenti

In Adobe® Flash® CS3 Professional sono disponibili molti strumenti per creare immagini personalizzate e controllare i colori, tratti e riempimenti dei disegni. Con Flash tali aspetti delle immagini possono essere gestiti sia durante che dopo la creazione.

Operazioni con i colori

Informazioni sui colori

Adobe® Flash® CS3 Professional offre la possibilità di applicare, creare e modificare i colori. È possibile selezionare i colori da applicare al tratto o al riempimento dell'oggetto che si desidera creare o a un oggetto già esistente sullo stage utilizzando la tavolozza predefinita o una tavolozza creata dall'utente.

Quando si applica un colore del tratto a una forma, è possibile effettuare le seguenti operazioni:

- Applicare un colore uniforme, un gradiente o una bitmap al riempimento della forma. Per utilizzare una bitmap come riempimento di una forma, è necessario importarla nel file corrente. Selezionare qualsiasi colore uniforme e gradiente, nonché lo stile e il peso (spessore) del tratto.
- Creare una forma contornata priva di riempimento utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Creare una forma piena priva di contorno utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Applicare un riempimento di colore uniforme al testo.

Il pannello Colore consente di creare e modificare colori uniformi e riempimenti con gradiente nelle modalità RGB e TSL.

Per accedere al selettore colore di sistema, fare doppio clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) sui controlli Colore tratto o Colore riempimento nel pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà di una forma oppure nel pannello Colore.

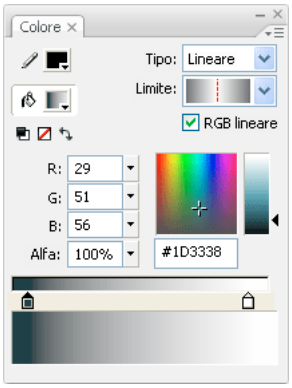
Consultare anche

“Impostazione degli attributi del testo” a pagina 256

Informazioni sul pannello Colore

Il pannello Colore consente di modificare il colore di tratti e riempimenti, effettuando le seguenti operazioni:

- Importare, esportare, cancellare o modificare la tavolozza di colori di un file tramite il pannello Campioni colore.
- Selezionare i colori nella modalità Esadecimale.
- Creare gradienti a più colori..
- Utilizzare i gradienti per creare un'ampia gamma di effetti, ad esempio per creare l'illusione della profondità in un oggetto bidimensionale.



Il pannello Colore con i controlli gradiente visualizzati.

Colore, pannello, opzioni

Colore tratto Modifica il colore del tratto, del bordo o dell'oggetto grafico.

Colore di riempimento Modifica il colore del riempimento. Il riempimento è l'area di colore che riempie completamente la forma.

Menu Tipo Cambia lo stile del riempimento:

- **Nessuno** Rimuove il riempimento.
- **Tinta unita** Offre un riempimento uniforme in un unico colore.
- **Lineare** Produce un gradiente che si dissolve e trasforma lungo un percorso lineare.
- **Radiale** Produce un gradiente che si dissolve e trasforma verso l'esterno in un percorso circolare rispetto a un punto focale centrale.
- **Bitmap** Consente di sovrapporre all'area di riempimento selezionata un'immagine bitmap scelta dall'utente. Quando si seleziona Bitmap, una finestra di dialogo consente di selezionare un'immagine bitmap nel computer locale e di aggiungerla alla libreria. È possibile applicare questa immagine bitmap come riempimento; l'aspetto è simile a un motivo a mosaico al cui interno l'immagine viene ripetuta.

RGB Consente di modificare la densità dei colori rosso, verde e blu (RGB) in un riempimento.

Alfa Imposta l'opacità di un riempimento uniforme o il cursore attualmente selezionato di un riempimento con gradiente. Un valore alfa di 0% crea un riempimento invisibile (trasparente); un valore alfa pari a 100% crea un riempimento opaco.

Campione di colore corrente Visualizza il colore selezionato. Se si seleziona un tipo di riempimento con gradiente (Lineare o Radiale) dal menu Tipo, il campione di colore corrente visualizza le transizioni di colore all'interno del gradiente creato.

Selettore colore di sistema Consente di selezionare visivamente un colore. Fare clic sul selettore colore di sistema e trascinare il mirino finché non si trova il colore desiderato.

Esadecimale Visualizza il valore esadecimale del colore corrente. Per cambiare il colore mediante il valore esadecimale, digitare un nuovo valore. I valori esadecimali dei colori sono combinazioni alfanumeriche di 6 caratteri che rappresentano un colore.

Limite Consente di controllare i colori applicati oltre i limiti di un gradiente lineare o radiale.

- **Estendi** (Predefinito) Applica i colori specificati oltre il limite del gradiente.
- **Rifletti** Fa in modo che i colori con gradiente riempiano la forma con un effetto di specchio riflettente. I gradienti specificati vengono ripetuti dall'inizio alla fine del gradiente, quindi vengono ripetuti nella sequenza opposta dalla fine all'inizio del gradiente, e ancora dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.
- **Ripeti** Ripete il gradiente dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.

Nota: *le modalità di Limite sono supportate solo in Flash Player 8 e versioni successive.*

RGB lineare Crea un gradiente lineare o radiale compatibile con SVG (Scalable Vector Graphics).

Modifica delle tavolozze di colori

Informazioni sulle tavolozze di colori

Ogni file Flash contiene la propria tavolozza di colori, memorizzata nel documento Flash. Questa tavolozza viene visualizzata in Flash sotto forma di campioni di colore nei controlli Colore di riempimento e Colore tratto e nel pannello Campioni colore. La tavolozza predefinita è la tavolozza web-safe a 216 colori. Per aggiungere colori alla tavolozza corrente, utilizzare il pannello Colore.

È possibile importare ed esportare tavolozze di colori sia con gradiente che uniformi da un file Flash all'altro, nonché da Flash ad altre applicazioni.

Consultare anche

"Operazioni con i colori uniformi e i riempimenti con gradiente nel pannello Colore" a pagina 178

Duplicazione, eliminazione e cancellazione dei colori

È possibile duplicare i colori nella tavolozza, eliminare singoli colori oppure cancellare tutti i colori dalla tavolozza.

- Per duplicare o eliminare un colore, selezionare Finestra > Campioni colore, fare clic sul colore da duplicare o eliminare, quindi selezionare Duplica campione o Elimina campione dal menu del pannello. Quando si duplica un campione, viene visualizzata l'icona del secchio di vernice. Fare clic nell'area vuota del pannello Campioni con il secchio di vernice per creare un duplicato del colore selezionato.
- Per cancellare tutti i colori dalla tavolozza, nel pannello Campioni colore selezionare Cancella colori dal menu del pannello. Vengono rimossi tutti i colori a eccezione del bianco e del nero.

Uso della tavolozza predefinita e della tavolozza web-safe

È possibile salvare la tavolozza corrente come tavolozza predefinita, sostituire la tavolozza corrente con quella predefinita specificata per il file oppure caricare la tavolozza web-safe per sostituire quella corrente.

- Per caricare o salvare la tavolozza predefinita, nel pannello Campioni colore selezionare uno dei seguenti comandi dal menu nell'angolo superiore destro:

Carica colori predefiniti Sostituisce la tavolozza corrente con quella predefinita.

Salva come predefiniti Salva la tavolozza di colori corrente come predefinita. La nuova tavolozza predefinita viene utilizzata quando si creano nuovi file.

- Per caricare la tavolozza web-safe a 216 colori, nel pannello Campioni colore selezionare Web 216 dal menu nell'angolo superiore destro.

Ordinamento dei colori della tavolozza per tonalità

Per semplificare l'individuazione di un colore, è possibile ordinare i colori della tavolozza per tonalità.

❖ Nel pannello Campioni colore, selezionare Ordina per colore dal menu nell'angolo superiore destro.

Importazione ed esportazione di tavolozze di colori

Per importare ed esportare colori e gradienti RGB da un file Flash all'altro, utilizzare i file Gruppo colori Flash (file CLR). Per importare ed esportare tavolozze di colori RGB, utilizzare i file Tavola colori (file ACT). È possibile anche importare tavolozze di colori, ma non gradienti, dai file GIF. Non è possibile importare o esportare gradienti da file ACT.

Importazione di una tavolozza di colori

1 Nel pannello Campioni colore, selezionare uno dei comandi descritti di seguito dal menu nell'angolo superiore destro:

- L'opzione Aggiungi colori aggiunge i colori importati alla tavolozza corrente.

- L'opzione Sostituisci colori sostituisce la tavolozza corrente con i colori importati.

2 Accedere al file desiderato, selezionarlo e fare clic su OK.

Esportazione di una tavolozza di colori

1 Nel pannello Campioni colore, selezionare Salva colori dal menu nell'angolo superiore destro e immettere un nome per la tavolozza di colori.

2 Come tipo di file da specificare in Salva come (Windows) o Formato (Macintosh), selezionare Gruppo colori Flash o Tavola colori. Fare clic su Salva.

Tratti, riempimenti e gradienti

Uso dei controlli Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti

I controlli Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti consentono di impostare gli attributi di colorazione per i nuovi oggetti creati con gli strumenti di disegno e colorazione. Per modificare gli attributi di colorazione di oggetti già esistenti utilizzando questi controlli, è necessario prima selezionare gli oggetti.

Nota: *i campioni di gradienti vengono visualizzati solo nel controllo Colore riempimento.*

- Fare clic sul triangolo accanto al controllo Colore tratto o Colore riempimento, quindi selezionare un campione. I gradienti possono essere selezionati solo per il colore di riempimento.
- Fare clic sul pulsante Selettore colore di sistema nella finestra a comparsa, quindi selezionare un colore.
- Digitare il valore esadecimale di un colore nella casella di testo.
- Per ripristinare le impostazioni predefinite dei colori (bianco per il riempimento e nero per il tratto), fare clic sul pulsante Bianco e nero nel pannello Strumenti.
- Per rimuovere un tratto o un riempimento, fare clic sul pulsante Nessun colore.

Nota: *il pulsante Nessun colore viene visualizzato solo quando si crea un nuovo ovale o rettangolo. È possibile creare un nuovo oggetto senza tratto o riempimento, ma non è possibile utilizzare il pulsante Nessun colore con un oggetto esistente. In alternativa, selezionare il tratto o riempimento esistente e cancellarlo.*

- Per invertire i colori tra il riempimento e il tratto, fare clic sul pulsante Scambia colori nel pannello Strumenti.

Uso dei controlli Colore tratto e Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà

Il controllo Colore tratto della finestra di ispezione Proprietà consente di modificare il colore, lo stile e lo spessore della linea del tratto per un oggetto selezionato. Per lo stile del tratto, è possibile scegliere una delle opzioni esistenti in Flash oppure creare uno stile personalizzato. Il controllo Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà consente di selezionare un colore uniforme per il riempimento.

Selezione del colore, stile e spessore del tratto mediante la finestra di ispezione Proprietà

1 Selezionare uno o più oggetti sullo stage; per i simboli, fare prima doppio clic per attivare la modalità di modifica simboli.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

3 Per selezionare uno stile per il tratto, fare clic sul triangolo accanto al menu Stile, quindi selezionare un'opzione dal menu. Per creare uno stile personalizzato, selezionare Personalizza nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionare le opzioni desiderate nella finestra di dialogo Stile tratto e fare clic su OK.

Nota: *la scelta di uno stile di tratto diverso da Uniforme può determinare un aumento delle dimensioni del file.*

4 Per selezionare uno spessore per il tratto, fare clic sul triangolo accanto al menu relativo allo spessore e impostare il cursore sul valore desiderato.

5 Specificare l'altezza del tratto effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionare uno dei valori preimpostati dal menu a comparsa Altezza. I valori preimpostati sono espressi in punti.

• Digitare un valore compreso tra 0 e 200 nel campo di testo Altezza, quindi premere Invio.

6 Per abilitare la funzione Suggerimenti per il tratto, selezionare la relativa casella di controllo. La funzione Suggerimenti per il tratto regola i punti di ancoraggio di linee e curve su pixel pieni, in modo da prevenire la comparsa di linee orizzontali o verticali sfocate.

7 Per impostare lo stile dell'estremità di un tratto, selezionare un'opzione Estremità:

Nessuno È allineata all'estremità del tratto.

Rotonda Aggiunge un'estremità arrotondata che si estende oltre l'estremità per metà della larghezza del tratto

Quadrata Aggiunge un'estremità quadrata che si estende oltre l'estremità per metà della larghezza del tratto

8 (Opzionale) Se si stanno disegnando delle linee con gli strumenti Matita o Pennello e la modalità di disegno è impostata su Attenua, è possibile specificare il grado di smussatura di Flash delle linee disegnate mediante il cursore a comparsa Attenuazione.

Per impostazione predefinita, il valore di attenuazione è impostato su 50, ma è possibile specificare un valore compreso tra 0 e 100. L'attenuazione applicata alla linea è direttamente proporzionale al valore numerico specificato.

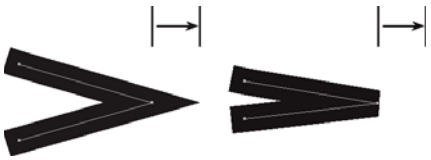
Nota: *se la modalità di disegno è impostata su Raddrizza o Inchiostro, il cursore Attenuazione è disabilitato.*

9 Per definire la modalità di congiunzione tra due segmenti del tratto, selezionare un'opzione Spigolo. Per cambiare gli angoli di un tratto aperto o chiuso, selezionare un tratto e scegliere un'opzione Spigolo diversa.

Giunzioni a spigolo, arrotondate e smussate

10 Per evitare la smussatura di uno spigolo Troncato, immettere un limite per lo spigolo.

Le linee di lunghezza superiore a questo valore hanno un'estremità quadrata invece che appuntita. Ad esempio, un limite dello spigolo di 2 per un tratto da 3 punti indica che quando la lunghezza del punto è pari al doppio dello spessore del tratto, Flash rimuove il punto di limite.



Applicazione di un limite della giunzione

Applicazione di un riempimento di colore uniforme mediante la finestra di ispezione Proprietà

1 Selezionare uno o più oggetti chiusi sullo stage.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

3 Per selezionare un colore, fare clic sul triangolo accanto al controllo Colore di riempimento ed effettuare una delle seguenti operazioni:

• Selezionare un campione di colore dalla tavolozza.

• Digitare il valore esadecimale di un colore nella casella di testo.

Applicazione dei gradienti

Un gradiente è un riempimento a più colori nel quale un colore si trasforma gradualmente in un altro colore. Flash consente di applicare fino a 15 transizioni di colore in un gradiente. Con Flash è possibile creare due tipi di gradienti:

I *gradienti lineari* cambiano colore lungo un unico asse (orizzontale o verticale).

I *gradienti radiali* cambiano colore verso l'esterno, partendo da un punto focale centrale. È possibile regolare la direzione di un gradiente, i suoi colori, la posizione del punto focale e molte altre proprietà.

Adobe® Flash® CS3 Professional fornisce un livello aggiuntivo di controllo sui gradienti lineari e radiali in Flash Player. Questi controlli sono definiti modalità di Limite e consentono di specificare il modo in cui i colori vengono applicati oltre il gradiente.

Per un esempio di gradienti, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

Operazioni con i colori uniformi e i riempimenti con gradiente nel pannello Colore

Il pannello Colore consente di modificare qualsiasi colore. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. È possibile selezionare i colori nelle modalità RGB o TSL oppure espandere il pannello per usare la modalità Esadecimale. È inoltre possibile specificare un valore alfa per definire il grado di trasparenza di un colore nonché selezionare un colore dalla tavolozza dei colori esistente.

È possibile ingrandire il pannello Colore per visualizzare i seguenti elementi: un'area dei colori in sostituzione della barra, un campione di colore separato indicante il colore corrente e quello precedente nonché un cursore per la luminosità, che consente di modificare la luminosità del colore in tutte le modalità di colore.

Creazione e modifica di un colore uniforme con il pannello Colore

1 Per applicare il colore a un'immagine esistente, selezionare uno o più oggetti sullo stage e scegliere Finestra > Colore.

2 Per selezionare la modalità di visualizzazione dei colori, selezionare RGB (impostazione predefinita) o TSL dal menu del pannello nell'angolo superiore destro.

3 Fare clic sull'icona del tratto o del riempimento per specificare l'attributo da modificare.

Nota: *fare clic sull'icona e non sul controllo dei colori, che determina l'apertura del selettore Colora.*

4 Se al punto 3 è stata selezionata l'icona del riempimento, verificare che nel menu Tipo sia selezionato Uniforme.

5 Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un colore, fare clic sull'area del colore desiderato nel pannello Colore. Per regolare la luminosità del colore, trascinare il cursore Luminosità.

Nota: *per creare colori diversi dal bianco o dal nero, accertarsi che il cursore non sia posizionato su uno dei due estremi.*

- Immettere i valori dei colori nelle relative caselle: Rosso, Verde e Blu per la visualizzazione RGB, i valori di tonalità, saturazione e luminosità per la visualizzazione TSL oppure i valori esadecimali per la visualizzazione esadecimale. Immettere un valore alfa per specificare il grado di trasparenza, da 0 per la trasparenza completa a 100 per l'opacità completa.
- Per ritornare alle impostazioni predefinite dei colori, ripristinando il bianco e nero (bianco per il riempimento e nero per il tratto), fare clic sul pulsante delle impostazioni predefinite del tratto e del riempimento.
- Per invertire i colori tra riempimento e tratto, fare clic sul pulsante Scambia colori.
- Se non si desidera applicare alcun colore al riempimento o al tratto, fare clic sul pulsante Nessun colore.

Nota: *questa opzione non può essere applicata a un oggetto esistente. In alternativa, selezionare il tratto o riempimento esistente e cancellarlo.*

- Fare clic sul controllo Colore tratto o Colore riempimento e selezionare un colore.

6 Per aggiungere il colore definito nel punto 7 all'elenco di campioni di colore del documento corrente, selezionare Aggiungi campione dal menu nell'angolo superiore destro.

Creazione e modifica di un riempimento con gradiente con il pannello Colore

1 Per applicare un riempimento con gradiente a un'immagine esistente, selezionare uno o più oggetti sullo stage.

2 Se il pannello Colore non è visualizzato, selezionare Finestra > Colore.

3 Per selezionare una modalità di visualizzazione dei colori, selezionare RGB (impostazione predefinita) oppure TSL.

4 Selezionare un tipo di gradiente dal menu Tipo:

Lineare Consente di creare un gradiente che sfuma gradualmente dal punto di partenza a quello di arrivo lungo una linea retta.

Radiale Produce un gradiente che si dissolve e trasforma verso l'esterno in un percorso circolare rispetto a un punto focale centrale.

Nota: *quando si seleziona un gradiente lineare o radiale, il pannello Colore include anche altre due opzioni (se si pubblica per Flash Player 8). In primo luogo, sotto il menu Tipo viene visualizzato il menu Limite. Servirsi del menu Limite per controllare i colori applicati oltre i limiti del gradiente. In secondo luogo, viene visualizzata la barra di definizione del gradiente sotto la quale sono presenti dei puntatori che indicano i colori nel gradiente.*

5 (Opzionale) Per applicare il gradiente, selezionare una modalità di limite: Estendi (predefinita), Rifletti e Ripeti.

6 (Opzionale) Per creare un gradiente lineare o radiale compatibile con SVG (Scalable Vector Graphics), selezionare la casella di controllo RGB lineare.

7 Per modificare un colore del gradiente, selezionare uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente, quindi fare doppio clic sull'area del colore desiderato visualizzata sotto la barra del gradiente nel Selettore colore. Trascinare il cursore Luminosità per regolare la luminosità del colore.

8 Per aggiungere un puntatore al gradiente, fare clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. Selezionare un colore per il nuovo puntatore come descritto al punto 7.

È possibile aggiungere fino a 15 puntatori colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore.

9 Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinarlo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinarlo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.

10 Per salvare il gradiente, fare clic sul triangolo nell'angolo superiore destro del pannello Colore, quindi selezionare Aggiungi campione dal menu.

Il gradiente viene aggiunto al pannello Campioni colore per il documento corrente.

Modifica del tratto con lo strumento Bottiglia inchiostro

Lo strumento Bottiglia inchiostro consente di modificare il colore del tratto, lo spessore e lo stile delle linee o i contorni delle forme. Alle linee e ai contorni delle forme è possibile applicare solo colori uniformi, non con gradienti o bitmap.

L'uso dello strumento Bottiglia inchiostro, anziché la selezione delle singole linee, rende più semplice modificare simultaneamente gli attributi del tratto di diversi oggetti.

1 Selezionare lo strumento Bottiglia inchiostro nel pannello Strumenti.

2 Selezionare un colore tratto.

3 Selezionare uno stile e uno spessore del tratto dalla finestra di ispezione Proprietà.

4 Per applicare le modifiche al tratto, fare clic su un oggetto nello stage.

Applicazione di riempimenti uniformi, con gradiente e bitmap con lo strumento Secchio di vernice

Lo strumento Secchio di vernice riempie di colore le aree chiuse. Questo strumento consente di:

- Riempire le aree vuote e cambiare il colore della vernice esistente.
- Applicare colori uniformi, riempimenti con gradiente e riempimenti bitmap.
- Riempire aree non completamente chiuse.
- Fare in modo che Flash chiuda gli spazi nei contorni delle forme.

1 Selezionare lo strumento Secchio di vernice nel pannello Strumenti.

2 Selezionare un colore di riempimento e uno stile.

3 Fare clic sul modificatore Dimensione spazio, quindi selezionare un'opzione:

- Selezionare Non chiudere spazi se si desidera chiudere manualmente gli spazi prima di riempire la forma. La chiusura manuale può essere più veloce per disegni elaborati.
- Selezionare un'opzione di chiusura affinché Flash riempia automaticamente una forma che presenta degli spazi.

Nota: *se gli spazi sono troppo grandi, può essere necessario chiuderli manualmente.*

4 Fare clic sulla forma o sull'area chiusa da riempire.

Consultare anche

"Uso dei controlli Colore tratto e Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà" a pagina 176

"Operazioni con le bitmap importate" a pagina 145

Trasformazione dei riempimenti con gradiente e bitmap

È possibile trasformare un riempimento con gradiente o bitmap modificando le dimensioni, la direzione o il centro del riempimento.

1 Selezionare lo strumento Trasformazione riempimento nel pannello Strumenti.

2 Fare clic su un'area riempita con un riempimento con gradiente o bitmap. Viene visualizzato un riquadro di delimitazione con le maniglie di modifica. Quando il puntatore è sopra una di queste maniglie, cambia forma per indicare la funzione della maniglia.

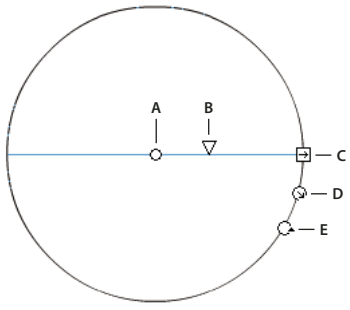
Punto centrale L'icona di rollover della maniglia del punto centrale è una freccia a quattro direzioni.

Punto focale La maniglia del punto focale viene visualizzata solo se si seleziona un gradiente radiale; l'icona di rollover della maniglia del punto focale è un triangolo capovolto.

Dimensione L'icona di rollover della maniglia delle dimensioni (icona della maniglia centrale presente sul bordo del riquadro di delimitazione) è un cerchio con una freccia al proprio interno.

Rotazione Regola la rotazione del gradiente. L'icona di rollover della maniglia di rotazione (icona della maniglia inferiore presente sul bordo del riquadro di delimitazione) è un cerchio formato da quattro frecce.

Larghezza Regola la larghezza del gradiente. L'icona di rollover della maniglia della larghezza (maniglia quadrata) è una freccia con una punta a entrambe le estremità.



Controlli Gradiente radiale
A. *Punto centrale* ***B.*** *Larghezza* ***C.*** *Rotazione* ***D.*** *Dimensione* ***E.*** *Punto focale*

Premere il tasto Maiusc per limitare la direzione di un riempimento con gradiente lineare a multipli di 45°.

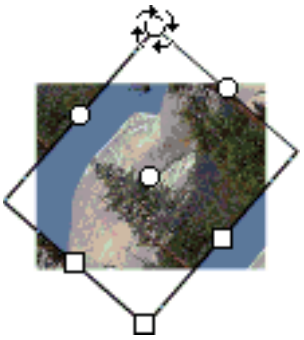
3 Rimodellare il gradiente o il riempimento in uno dei seguenti modi:

- Per riposizionare il punto centrale del riempimento con gradiente o bitmap, trascinare il punto centrale.

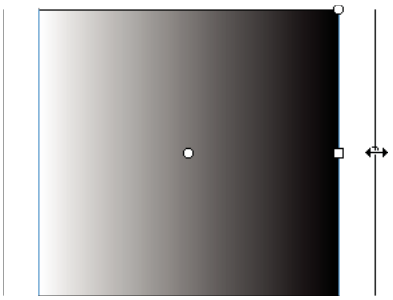
- Per cambiare la larghezza del riempimento bitmap o con gradiente, trascinare la maniglia quadrata sul lato del riquadro di delimitazione. Questa operazione ridimensiona solo il riempimento e non l'oggetto che lo contiene.

- Per cambiare l'altezza del riempimento con gradiente o bitmap, trascinare la maniglia quadrata nella parte inferiore del riquadro di delimitazione.

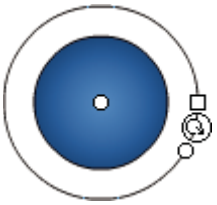
- Per ruotare il riempimento bitmap o con gradiente, trascinare la maniglia di rotazione circolare nell'angolo. È possibile inoltre trascinare la maniglia inferiore sul cerchio di delimitazione di un gradiente o di un riempimento circolare.



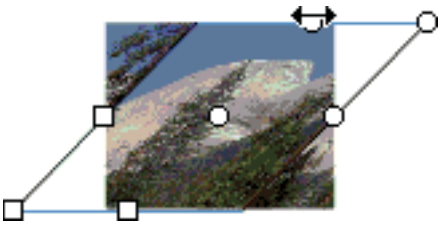
- Per scalare un gradiente lineare o un riempimento, trascinare la maniglia quadrata al centro del riquadro di delimitazione.



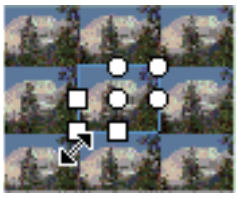
- Per cambiare il punto focale di un gradiente circolare, trascinare la maniglia circolare centrale sul cerchio di delimitazione.



- Per inclinare un riempimento all'interno di una forma, trascinare una delle maniglie circolari in cima o sul lato destro del riquadro di delimitazione.



- Per creare un motivo di bitmap a mosaico all'interno di una forma, scalare il riempimento.



Nota: *per vedere tutte le maniglie quando si lavora con riempimenti grandi o riempimenti vicini al bordo dello stage, selezionare Visualizza > Tavolo di montaggio.*

Copiatura di tratti e riempimenti con lo strumento Contagocce

Usare lo strumento Contagocce per copiare attributi di riempimento e tratto da un oggetto e applicarli immediatamente a un altro oggetto. Lo strumento Contagocce, inoltre, consente di ottenere dei campioni dell'immagine in una bitmap da utilizzare come riempimento.

1 Per applicare gli attributi di un tratto o un'area riempita a un altro tratto o area riempita, selezionare lo strumento Contagocce e fare clic sul tratto o sull'area piena di cui si desidera applicare gli attributi.

Quando si fa clic su un tratto, lo strumento si trasforma automaticamente nella Bottiglia inchiostro. Quando si fa clic su un'area riempita, lo strumento si trasforma automaticamente nel Secchio di vernice con il modificatore Blocca riempimento attivato.

2 Fare clic su un altro tratto o un'altra area riempita per applicare i nuovi attributi.

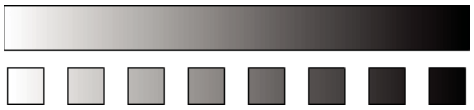
Consultare anche

"Divisione di gruppi e oggetti" a pagina 190

Blocco di un gradiente o di una bitmap per riempire lo stage

È possibile bloccare un riempimento con gradiente o bitmap per far sì che il riempimento si estenda su tutto lo stage e che gli oggetti riempiti siano maschere che rivelano il gradiente o la bitmap sottostante.

Quando si seleziona il modificatore Blocca riempimento con lo strumento Pennello o Secchio di vernice e si applica il colore utilizzando uno di questi strumenti, il riempimento bitmap o con gradiente si estende sugli oggetti colorati sullo stage.



Il modificatore Blocca riempimento consente di creare l'aspetto di un singolo riempimento con gradiente o bitmap applicato a oggetti separati sullo stage.

Consultare anche

"Applicazione di riempimenti uniformi, con gradiente e bitmap con lo strumento Secchio di vernice" a pagina 179

Uso di un riempimento con gradiente bloccato

1 Selezionare lo strumento Pennello o Secchio di vernice, quindi selezionare un gradiente o una bitmap come riempimento.

2 Selezionare Lineare o Radiale dal menu Tipo nel pannello Colore.

3 Fare clic sul modificatore Blocca riempimento .

4 Prima colorare le aree dove si desidera posizionare il centro del riempimento, quindi spostarsi in altre aree.

Uso di un riempimento bitmap bloccato

1 Selezionare la bitmap da utilizzare.

2 Selezionare Bitmap dal menu Tipo nel pannello Colore.

3 Selezionare lo strumento Pennello o Secchio di vernice.

4 Fare clic sul modificatore Blocca riempimento .

5 Prima colorare le aree dove si desidera posizionare il centro del riempimento, quindi spostarsi in altre aree.

Capitolo 8: Operazioni con gli oggetti grafici

In Adobe® Flash® CS3 Professional sono disponibili diversi tipi di oggetti grafici, ciascuno dei quali presenta vantaggi e svantaggi. Grazie alle nozioni fondamentali sulle funzionalità dei diversi tipi di oggetti riportate in questo capitolo, sarà possibile decidere quali oggetti sono più adatti per il proprio lavoro.

Informazioni sugli oggetti grafici

Nozioni fondamentali sugli oggetti grafici di Flash

In Flash, gli oggetti grafici sono elementi che vengono inseriti nello stage. Flash consente di spostare, copiare, eliminare, trasformare, impilare, allineare e raggruppare gli oggetti grafici.

La modifica di linee e forme può causare la variazione di altre linee e forme sullo stesso livello.

Nota: *gli oggetti grafici in Flash sono diversi dagli oggetti di ActionScript™, in quanto questi ultimi fanno parte del linguaggio di programmazione ActionScript. Le due accezioni del termine oggetto, pertanto, non sono da confondere. Per ulteriori informazioni sugli oggetti nel linguaggio di programmazione, vedere Informazioni sui tipi di dati in Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash o Tipi di dati in Programmazione in ActionScript 3.0.*

Consultare anche

“Disegno” a pagina 150

Le forme

Le forme costituiscono un tipo di oggetto grafico che può essere creato in Flash. Quando si disegnano forme che si sovrappongono l'una con l'altra nello stesso livello, la forma superiore "ritaglia" l'area della forma sottostante. In questo senso il disegno di forme costituisce una modalità di disegno distruttiva.

Quando una forma è caratterizzata sia da un tratto che da un riempimento, questi vengono considerati elementi grafici separati, spostabili e selezionabili in maniera indipendente.

A seconda del tipo di disegno che si sta realizzando, è possibile trovare che tale comportamento sia adatto all'immagine finale che si desidera creare.

Disegno di forme

1. Deselezionare l'opzione Disegno oggetto nel pannello Strumenti.
2. Selezionare uno strumento di disegno e disegnare sullo stage.

Non selezionare gli strumenti Rettangolo di base o Ovale di base, in quanto tali strumenti creano abbozzi di forme anziché forme standard.

Il disegno di oggetti

Gli oggetti di disegno sono elementi grafici creati con gli strumenti di disegno Flash nella modalità di disegno oggetto. Quando uno strumento si trova in modalità di disegno oggetto, le forme con esso create sono autonome. Il tratto e il riempimento di una forma non sono elementi separati, e le forme che si sovrappongono non si alterano l'una con l'altra.

A seconda dello stile e del contenuto del disegno che si desidera creare, la modalità di disegno oggetto può essere l'ideale per i propri obiettivi.

Accesso alla modalità di disegno oggetto

1 Selezionare l'opzione Disegno oggetto nel pannello Strumenti.

2 Selezionare uno strumento di disegno nel pannello Strumenti e disegnare sullo stage.

Gli oggetti di base

Gli oggetti di base sono forme grafiche le cui caratteristiche possono essere regolate nella finestra di ispezione Proprietà. Ciò consente di controllare esattamente le dimensioni, il raggio dell'angolo e altre proprietà della forma in qualsiasi momento dopo averla creata senza doverla ridisegnare da capo.

Sono disponibili due tipi di forme di base: rettangolo e ovale.

Disegno di un oggetto di base

1 Selezionare lo strumento rettangolo di base o Ovale di base nel pannello Strumenti.

2 Disegnare sullo stage.

Selezione degli oggetti

Selezione degli oggetti

Per modificare un oggetto, è necessario prima di tutto selezionarlo. È possibile raggruppare singoli oggetti per gestirli come un unico oggetto. La modifica di linee e forme può causare la variazione di altre linee e forme sullo stesso livello. Quando si selezionano gli oggetti o i tratti, Flash li evidenzia con un perimetro.

È possibile scegliere di selezionare solo i tratti o i riempimenti di un oggetto. È possibile nascondere l'evidenziazione della selezione quando si modificano gli oggetti.

Quando si seleziona un oggetto, la finestra di ispezione Proprietà mostra quanto segue:

- Il tratto e il riempimento dell'oggetto, le dimensioni in pixel e le coordinate *x* e *y* del punto di trasformazione dell'oggetto.
- Una selezione mista, se sono stati selezionati più oggetti. Le dimensioni in pixel e le coordinate x e y del set di oggetti selezionati.

È possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per una forma per cambiare il tratto e il riempimento dell'oggetto.

Per evitare che un gruppo o un simbolo venga selezionato e modificato accidentalmente, è possibile bloccarlo.

Consultare anche

"Disegno" a pagina 150

"Operazioni con colori, tratti e riempimenti" a pagina 173

"Raggruppamento degli oggetti" a pagina 190

"Panoramica dei simboli" a pagina 196

Selezione di oggetti con lo strumento Selezione

Lo strumento Selezione consente di selezionare interi oggetti facendo clic su di essi o trascinando il puntatore per racchiuderli dentro un perimetro di selezione rettangolare.

Nota: *per selezionare lo strumento Selezione, è inoltre possibile premere il tasto V. Per passare temporaneamente allo strumento Selezione quando è attivo un altro strumento, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).*

Per disattivare l'opzione di selezione con il tasto Maiusc, deselezionare la relativa opzione nella scheda Generali della finestra Preferenze di Flash. Vedere “Impostazione delle preferenze in Flash” a pagina 25. Per poter essere selezionati, istanze, gruppi e blocchi di testo devono essere completamente racchiusi.

- Per selezionare un tratto, un riempimento, un gruppo, un'istanza o un blocco di testo, fare clic sull'oggetto.
- Per selezionare linee collegate, fare doppio clic su una delle linee.
- Per selezionare una forma piena e il suo contorno tratteggiato, fare doppio clic sul riempimento.
- Per selezionare oggetti all'interno di un'area rettangolare, trascinare un perimetro di selezione intorno agli oggetti da selezionare.
- Per aggiungere una selezione, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si effettuano le selezioni.
- Per selezionare tutti gli elementi di tutti i livelli di una scena, selezionare Modifica > Seleziona tutto, oppure premere Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh). Seleziona tutto non seleziona gli oggetti sui livelli bloccati o nascosti o sui livelli che non si trovano sulla linea temporale corrente.
- Per deselezionare tutti gli elementi di tutti i livelli, selezionare Modifica > Deseleziona tutto oppure premere Ctrl+Maiusc+A (Windows) o Comando+Maiusc+A (Macintosh).
- Per selezionare tutti gli elementi compresi tra due fotogrammi chiave su un livello, fare clic su un fotogramma nella linea temporale.
- Per bloccare o sbloccare un gruppo o un simbolo, selezionare l'oggetto, quindi scegliere Elabora > Disponi > Blocca. Selezionare Elabora > Disponi > Sblocca tutto per sbloccare tutti i gruppi e i simboli bloccati.

Selezione di oggetti con lo strumento Lazo

Quando si utilizza lo strumento Lazo e il relativo modificatore Modalità poligono, è possibile alternare tra la modalità di selezione a mano libera e a linee rette.

Disegno di un'area di selezione a mano libera

1 Trascinare lo strumento Lazo intorno all'area.

2 Terminare il perimetro approssimativamente nel punto di inizio oppure lasciare che venga chiuso automaticamente con una linea retta.

Disegno di un'area di selezione a linee rette

1 Selezionare il modificatore Modalità poligono dello strumento Lazo nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.

2 Fare clic per impostare il punto iniziale.

3 Posizionare il puntatore nel punto in cui si desidera termini la prima linea e fare clic. Continuare a impostare punti finali per aggiungere segmenti di linea.

4 Per chiudere l'area di selezione, fare doppio clic.

Disegno di aree di selezione a mano libera e a linee rette

1 Deselezionare il modificatore Modalità poligono dello strumento Lazo.

2 Per disegnare un segmento a mano libera, trascinare lo strumento Lazo sullo stage.

3 Per disegnare un segmento rettilineo, fare clic tenendo premuto Alt (Windows) o tenendo premuto Opzione (Macintosh) per impostare i punti iniziale e finale per ciascun segmento di linea nuovo.

4 Per chiudere un'area di selezione, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Rilasciare il pulsante del mouse; Flash chiuderà automaticamente l'area di selezione.
- Fare doppio clic sull'estremità iniziale della linea dell'area di selezione.

Come nascondere l'evidenziazione della selezione

Se si nasconde l'evidenziazione, è possibile vedere l'aspetto finale delle immagini mentre si selezionano e modificano gli oggetti.

❖ Selezionare Visualizza > Nascondi bordi.

Selezionare di nuovo il comando per disattivare i pulsanti.

Impostazione dei colori del riquadro di delimitazione personalizzato per oggetti selezionati

È possibile impostare colori diversi da utilizzare per i rettangoli dei riquadri di delimitazione che vengono visualizzati intorno a tipi diversi di oggetti selezionati sullo stage.

1 Selezionare Modifica > Preferenze.

2 Fare clic sulla categoria Generali.

3 Nella sezione Colore evidenziazione, selezionare un colore per ogni tipo di oggetto e fare clic su OK.

Spostamento, copiatura ed eliminazione degli oggetti

Spostamento e copiatura di oggetti

Quando si sposta un oggetto, la finestra di ispezione Proprietà indica la nuova posizione.

Per copiare un oggetto, è possibile trascinarlo, incollarlo oppure utilizzare il pannello Trasforma.

Spostamento di oggetti

Per spostare un oggetto, è possibile trascinarlo, utilizzare i tasti freccia, la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Informazioni.

Spostamento di oggetti mediante trascinamento

1 Selezionare uno o più oggetti.

2 Selezionare lo strumento Selezione , posizionare il puntatore sull'oggetto ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per spostare l'oggetto, trascinarlo nella nuova posizione.
- Per copiare l'oggetto e spostare la copia, trascinare il puntatore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Per limitare il movimento dell'oggetto a multipli di 45° gradi, trascinare il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.

Spostamento di oggetti mediante i tasti freccia

1 Selezionare uno o più oggetti.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per spostare l'oggetto di 1 pixel alla volta, premere il tasto freccia che indica la direzione in cui si desidera spostare l'oggetto.
- Per spostare la selezione di 10 pixel alla volta, premere i tasti Maiusc+freccia.

Nota: *quando l'opzione Aggancia a pixel è selezionata, le frecce spostano gli oggetti con incrementi di un pixel sulla griglia del documento e non di pixel sullo schermo.*

Spostamento di oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà

1 Selezionare uno o più oggetti.

2 Se la finestra di ispezione Proprietà non è visibile, selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

3 Immettere i valori *x* e *y* per la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.

Le unità di misura si riferiscono all'angolo superiore sinistro dello stage.

Nota: *la finestra di ispezione Proprietà utilizza le unità specificate per l'opzione Unità di misura righello nella finestra di dialogo Proprietà documento.*

Spostamento di oggetti mediante il pannello Informazioni

1 Selezionare uno o più oggetti.

2 Se il pannello Informazioni non è visualizzato, selezionare Finestra > Informazioni.

3 Immettere i valori *x* e *y* per la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.

Le unità di misura si riferiscono all'angolo superiore sinistro dello stage.

Spostamento e copiatura di oggetti mediante incollatura

Per spostare o copiare oggetti tra livelli, scene o altri file Flash, è necessario utilizzare questa tecnica. È possibile incollare un oggetto in una posizione relativa alla sua posizione originale.

1 Selezionare uno o più oggetti.

2 Selezionare Modifica > Taglia o Modifica > Copia.

3 Selezionare un altro livello, un'altra scena o un altro file, quindi selezionare Modifica > Incolla in posizione per incollare la selezione nella stessa posizione relativa nello stage. Selezionare Modifica > Incolla al centro per incollare la selezione al centro dell'area di lavoro.

Copiatura di oggetti mediante gli Appunti

Agli elementi copiati negli Appunti viene applicata la funzione di antialiasing, in modo che vengano visualizzati in altre applicazioni come in Flash. Questo risulta particolarmente utile con fotogrammi che includono un'immagine bitmap, gradienti, trasparenza o un livello maschera.

Le immagini incollate da altri documenti o programmi Flash vengono inserite nel fotogramma corrente del livello corrente. Il modo in cui un elemento grafico viene incollato in una scena di Flash dipende dal tipo di elemento, dalla sua origine e dalle preferenze impostate:

- Il testo proveniente da un editor di testo diventa un oggetto testo singolo.
- La grafica vettoriale di qualsiasi programma di disegno diventa un gruppo che può essere separato e modificato.
- Le bitmap diventano un unico oggetto raggruppato proprio come le bitmap importate. È possibile dividere le bitmap incollate o convertirle in grafica vettoriale.

Nota: *prima di incollare immagini da Illustrator in Flash, convertire i colori in RGB in Illustrator.*

Copiatura degli oggetti trasformati

È possibile creare una copia modificata in scala, ruotata o inclinata di un oggetto.

1 Selezionare un oggetto.

2 Selezionare Finestra > Trasforma.

3 Immettere i valori di scala, rotazione o inclinazione.

4 Fare clic sul pulsante per la creazione di una copia nel pannello Trasforma.

Eliminazione di oggetti

L'eliminazione di un oggetto lo rimuove dal file. L'eliminazione di un'istanza di un oggetto sullo stage non elimina il simbolo dalla libreria.

1 Selezionare uno o più oggetti.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere Canc o Backspace.
- Selezionare Modifica > Cancella.
- Selezionare Modifica > Taglia.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sull'oggetto, quindi scegliere Taglia dal menu di scelta rapida.

Consultare anche

"Modifica in scala degli oggetti" a pagina 193

"Inclinazione degli oggetti" a pagina 194

"Rotazione degli oggetti" a pagina 194

"Creazione o apertura di un documento e impostazione delle proprietà" a pagina 49

"Conversione di bitmap in grafica vettoriale" a pagina 148

"Uso dell'aggancio ai pixel" a pagina 171

Disposizione degli oggetti

Impilamento degli oggetti

All'interno di un livello, Flash impila gli oggetti in base all'ordine di creazione, posizionando in cima l'oggetto creato più recentemente. L'ordine di impilamento degli oggetti ne determina l'aspetto quando sono sovrapposti. È possibile cambiare l'ordine di impilamento degli oggetti in qualsiasi momento.

Le linee e le forme disegnate appaiono sempre sotto i gruppi e i simboli impilati. Per spostarle in cima, è necessario raggrupparle o trasformarle in simboli.

Anche i livelli influiscono sull'ordine di impilamento. Tutto il contenuto del livello 2 viene posizionato davanti a tutto il contenuto del livello 1 e così via. Per cambiare l'ordine dei livelli, trascinare in una nuova posizione il nome del livello nella finestra Linea temporale.

1 Selezionare l'oggetto.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Elabora > Disponi > Porta in primo piano o Porta dietro per spostare l'oggetto o il gruppo all'inizio o alla fine dell'ordine di impilamento.
- Selezionare Elabora > Disponi > Porta avanti o Sposta dietro per spostare l'oggetto o il gruppo in avanti o indietro di una posizione nell'ordine di impilamento.

In caso di selezione di più gruppi, questi si spostano dietro o davanti a tutti i gruppi non selezionati, mantenendo comunque l'ordine reciproco.

Consultare anche

"Informazioni sui livelli" a pagina 34

Allineamento di oggetti

Il pannello Allinea consente di allineare gli oggetti selezionati lungo l'asse orizzontale o verticale. È possibile allineare gli oggetti verticalmente lungo il bordo destro, il centro o il bordo sinistro degli oggetti selezionati oppure orizzontalmente lungo il bordo superiore, il centro o il bordo inferiore degli oggetti selezionati.

Per un'esercitazione sugli strumenti di layout in Flash, vedere Uso degli strumenti di layout nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

1 Selezionare gli oggetti da allineare.

2 Selezionare Finestra > Allinea.

3 Per applicare le modifiche di allineamento in base alle dimensioni dello stage, selezionare Allo stage.

4 Per modificare l'oggetto selezionato, selezionare i pulsanti di allineamento.

Raggruppamento degli oggetti

Per gestire degli elementi come un unico oggetto, è necessario raggrupparli. Ad esempio, dopo la creazione di un disegno, è possibile raggruppare gli elementi del disegno in modo da potere selezionare e spostare facilmente l'intero disegno.

Quando si seleziona un gruppo, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le coordinate *x* e *y* del gruppo e le sue dimensioni in pixel.

È possibile modificare i gruppi senza separarli. È inoltre possibile selezionare un singolo oggetto in un gruppo per la modifica senza separare gli oggetti.

Raggruppamento e separazione di oggetti

❖ Selezionare gli oggetti da raggruppare. È possibile selezionare forme, altri gruppi, simboli, testo e così via.

- Per raggruppare gli oggetti, selezionare Elabora > Raggruppa oppure premere Ctrl+G (Windows) o Comando+G (Macintosh).
- Per separare gli oggetti, selezionare Elabora > Separa oppure premere Ctrl+Maiusc+G (Windows) o Comando+Maiusc+G (Macintosh).

Modifica di un gruppo o un oggetto all'interno di un gruppo

1 Una volta selezionato un gruppo, scegliere Modifica > Modifica selezionato oppure fare doppio clic sul gruppo con lo strumento Selezione.

Tutto il contenuto della pagina che non fa parte del gruppo viene disattivato, a indicare che non è possibile accedervi.

2 Modificare qualsiasi elemento all'interno del gruppo.

3 Selezionare Modifica > Modifica tutto oppure fare doppio clic su un punto vuoto dello stage con lo strumento Selezione.

Flash annulla il raggruppamento ed è possibile modificare altri elementi sullo stage.

Divisione di gruppi e oggetti

Per separare gruppi, istanze e bitmap in elementi non raggruppati e modificabili, è necessario dividerli. La divisione riduce notevolmente le dimensioni file delle immagini importate.

Sebbene sia possibile selezionare Modifica > Annulla immediatamente dopo aver diviso un gruppo o un oggetto, la divisione non è interamente reversibile, ma influisce sugli oggetti nel modo seguente:

- Separa il collegamento dell'istanza di un simbolo dal simbolo principale.
- Elimina tutti i fotogrammi in un simbolo animato, meno quello corrente.
- Converte una bitmap in un riempimento.
- Inserisce ciascun carattere in un blocco di testo separato quando viene applicata ai blocchi di testo.
- Converte i caratteri in contorni quando viene applicata a un singolo carattere.

Non confondere il comando Dividi con il comando Separa. Quest'ultimo separa gli oggetti raggruppati, riportando gli elementi raggruppati allo stato precedente il raggruppamento. Non divide bitmap, istanze o testo, né converte il testo in contorni.

1 Selezionare il gruppo, la bitmap o il simbolo da dividere.

2 Selezionare Elabora > Dividi.

Nota: *la divisione di simboli animati o di gruppi all'interno di un'animazione interpolata non è consigliata e può produrre risultati imprevedibili. La divisione di simboli complessi o di grandi blocchi di testo può richiedere molto tempo. Può essere necessario aumentare la memoria assegnata all'applicazione per dividere correttamente oggetti complessi.*

Consultare anche

"Divisione del testo" a pagina 256

Trasformazione degli oggetti

Trasformazione degli oggetti

È possibile trasformare gli oggetti grafici, così come i gruppi, i blocchi di testo e le istanze, utilizzando lo strumento Trasformazione libera o le opzioni in Elabora > Trasforma. A seconda del tipo di elemento selezionato, è possibile trasformare, ruotare, inclinare, modificare in scala o distorcere l'elemento. È possibile modificare o aggiungere una selezione nel corso di una trasformazione.

Quando si trasforma un oggetto, un gruppo, una casella di testo o un'istanza, la finestra di ispezione Proprietà di quell'elemento visualizza ogni modifica apportata alle dimensioni o alla posizione dell'elemento.

Durante le operazioni di trasformazione che comportano un trascinamento viene visualizzato un riquadro di delimitazione. Il riquadro di delimitazione è rettangolare (a meno che non sia stato modificato con il comando Distorci o con il modificatore Involucro) con i bordi inizialmente allineati parallelamente ai bordi dello stage. Le maniglie di trasformazione sono situate su ciascun angolo e al centro di ciascun lato. Durante il trascinamento, il riquadro di delimitazione visualizza un'anteprima delle trasformazioni.

Spostamento, riallineamento, modifica e tracciamento del punto di trasformazione

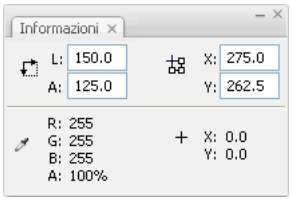
Durante una trasformazione, al centro dell'elemento selezionato viene visualizzato un punto di trasformazione. Il punto di trasformazione inizialmente è allineato al punto di registrazione dell'oggetto. È possibile spostare il punto di trasformazione, riportarlo nella posizione predefinita e spostare il punto di origine predefinito.

Durante le operazioni di modifica in scala, inclinazione o rotazione degli oggetti grafici, dei gruppi e dei blocchi di testo, il punto di origine è per impostazione predefinita il punto opposto a quello che si trascina. Per le istanze, il punto di origine è per impostazione predefinita il punto di trasformazione. È possibile spostare il punto di origine predefinito per una trasformazione.

Per iniziare una trasformazione selezionare lo strumento Trasformazione libera oppure selezionare uno dei comandi Elabora > Trasforma. Una volta iniziata una trasformazione, è possibile tenere traccia della posizione del punto di trasformazione nel pannello Informazioni e nella finestra di ispezione Proprietà.

- Per spostare il punto di trasformazione, trascinarlo nell'oggetto grafico selezionato.
- Per allineare nuovamente il punto di trasformazione con il punto centrale dell'elemento, fare doppio clic sul punto di trasformazione.
- Per spostare il punto di origine per una modifica in scala o un'inclinazione, trascinare il punto di controllo dell'oggetto selezionato tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) durante la trasformazione.
- Per visualizzare le coordinate del punto di trasformazione nel pannello Informazioni, fare clic sul pulsante Punto di registrazione/trasformazione nel pannello Informazioni. Il quadrato nella parte inferiore destra del pulsante diventa un cerchio a indicare la visualizzazione delle coordinate del punto di registrazione

Quando il quadrato centrale viene selezionato, i valori X e Y a destra della griglia delle coordinate nel pannello Informazioni riportano le coordinate *x* e *y* del punto di trasformazione. Inoltre, i valori X e Y del punto di trasformazione vengono visualizzati nella finestra di ispezione Proprietà del simbolo.



Griglia delle coordinate; pannello Informazioni con il pulsante Punto di registrazione/trasformazione in modalità di trasformazione; sono visualizzate le coordinate x e y del punto di trasformazione della selezione.

Per impostazione predefinita, il pulsante Punto di registrazione/trasformazione si trova in modalità di registrazione e i valori X e Y indicano la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione corrente, che è relativa all'angolo superiore sinistro dello stage

Nota: *per le istanze dei simboli, i valori X e Y indicano la posizione del punto di registrazione del simbolo o la posizione dell'angolo superiore sinistro dell'istanza di simbolo.*

Trasformazione libera degli oggetti

È possibile effettuare singole trasformazioni o combinare più trasformazioni, ad esempio spostamento, rotazione, modifica in scala, inclinazione e distorsione.

Nota: *lo strumento Trasformazione libera non consente di trasformare simboli, bitmap, oggetti video, audio, gradienti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per trasformare un blocco di testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.*

1 Selezionare un oggetto grafico, un'istanza, un gruppo o un blocco di testo sullo stage.

2 Fare clic sullo strumento Trasformazione libera .

Mentre si sposta il puntatore sopra o intorno alla selezione, il puntatore cambia per indicare la funzione di trasformazione disponibile.

3 Per trasformare la selezione, trascinare le maniglie:

- Per spostare la selezione, posizionare il puntatore sull'oggetto all'interno del riquadro di delimitazione e trascinare l'oggetto in una nuova posizione. Non trascinare il punto di trasformazione.
- Per impostare il centro di rotazione o di modifica in scala, trascinare il punto di trasformazione su una nuova posizione.
- Per ruotare la selezione, posizionare il puntatore fuori da una delle maniglie agli angoli e trascinare. La selezione ruota attorno al punto di trasformazione. Per ruotare con incrementi di 45 gradi trascinare il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per ruotare l'oggetto intorno all'angolo opposto, trascinare il puntatore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Per modificare in scala la selezione, trascinare in diagonale una delle maniglie agli angoli per modificare i due lati. Per ridimensionare proporzionalmente, trascinare il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Trascinare orizzontalmente o verticalmente una delle maniglie agli angoli o ai lati per modificare in scala solo in una direzione.
- Per inclinare la selezione, posizionare il puntatore sul contorno tra le maniglie di trasformazione e trascinare.
- Per distorcere le forme, premere Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinare una delle maniglie agli angoli o ai lati.
- Per *assottigliare* l'oggetto, ovvero per muovere l'angolo selezionato e quello adiacente di uguali distanze dalle loro origini, trascinare una delle maniglie agli angoli tenendo premuto Maiusc-Ctrl (Windows) o Maiusc-Comando (Macintosh)..

4 Per terminare la trasformazione, fare clic al di fuori dell'oggetto selezionato.

Distorsione degli oggetti

Quando si applica la trasformazione Distorci a un oggetto selezionato, trascinando una delle maniglie agli angoli o ai lati del riquadro di delimitazione si sposta l'angolo o il bordo e si allineano nuovamente i bordi adiacenti. Se si trascina il punto di un angolo tenendo premuto il tasto Maiusc, si ottiene un assottigliamento dell'oggetto, ovvero l'angolo trascinato e quello adiacente vengono spostati di uguali distanze e in direzioni opposte. L'angolo adiacente è l'angolo sullo stesso asse della direzione in cui si trascina. Se si trascina un punto intermedio di un bordo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), si sposta liberamente l'intero bordo.

È possibile distorcere gli oggetti grafici utilizzando il comando Distorci. È inoltre possibile distorcere gli oggetti durante una trasformazione libera.

Nota: *il comando Distorci non consente di modificare simboli, forme di base, bitmap, oggetti video, audio, gradienti, gruppi di oggetti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per modificare il testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.*

1 Selezionare uno o più oggetti grafici sullo stage.

2 Selezionare Elabora > Trasforma > Distorci.

3 Posizionare il puntatore su una delle maniglie di trasformazione e trascinare.

4 Per terminare la trasformazione, fare clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Modifica di forme con il modificatore Involucro

Il modificatore Involucro consente di deformare e distorcere gli oggetti. Un involucro è un riquadro di delimitazione che contiene uno o più oggetti. Le modifiche apportate alla forma di un involucro hanno effetto sugli oggetti contenuti all'interno dell'involucro. La forma di un involucro si modifica aggiustando i punti e le maniglie tangente.

Nota: *il modificatore Involucro non consente di modificare simboli, bitmap, oggetti video, audio, gradienti, gruppi d'oggetti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per modificare il testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.*

1 Selezionare una forma sullo stage.

2 Selezionare Elabora > Trasforma > Involucro.

3 Trascinare i punti e le maniglie tangente per modificare l'involucro.

Modifica in scala degli oggetti

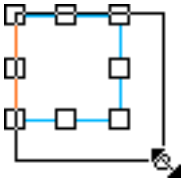
La modifica in scala di un oggetto ingrandisce o riduce l'oggetto orizzontalmente, verticalmente oppure in entrambe le direzioni.

1 Selezionare uno o più oggetti grafici sullo stage.

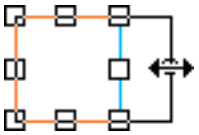
2 Selezionare Elabora > Trasforma > Scala.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per modificare in scala l'oggetto sia orizzontalmente che verticalmente, trascinare una delle maniglie all'angolo. Le proporzioni vengono mantenute mentre si modifica in scala l'oggetto. Per modificare in scala l'oggetto in modo non uniforme, trascinare il puntatore tenendo premuto Maiusc.



- Per modificare in scala l'oggetto orizzontalmente o verticalmente, trascinare la maniglia centrale.



4 Per terminare la trasformazione, fare clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Nota: *se si aumentano le dimensioni di diversi elementi, è possibile che quelli vicino ai bordi del riquadro di delimitazione si spostino fuori dallo stage. In questo caso, selezionare Visualizza > Tavolo di montaggio per visualizzare gli elementi fuori dello stage.*

Consultare anche

"Informazioni sulla modifica in scala a 9 porzioni e sui simboli di clip filmato" a pagina 210

"Modifica dei simboli di clip filmato mediante la modifica in scala a 9 porzioni" a pagina 211

Rotazione degli oggetti

Ruotare un oggetto significa farlo girare attorno al suo punto di trasformazione. Il punto di trasformazione è allineato al punto di registrazione, che imposta la posizione predefinita sul centro dell'oggetto, ma è possibile spostare il punto trascinandolo.

Per ruotare un oggetto, è possibile utilizzare i comandi Ruota effettuando le operazioni seguenti:

- Trascinamento mediante lo strumento Trasformazione libera (è possibile inclinare l'oggetto e modificarlo in scala contemporaneamente).
- Selezione di un angolo nel pannello Trasforma (è possibile modificare l'oggetto in scala nel corso della stessa operazione).

Rotazione e inclinazione di oggetti mediante trascinamento

1 Selezionare uno o più oggetti sullo stage.

2 Selezionare Elabora > Trasforma > Ruota e inclina.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare una delle maniglie agli angoli per ruotare l'oggetto.
- Trascinare una delle maniglie centrali per inclinare l'oggetto.

4 Per terminare la trasformazione, fare clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Rotazione degli oggetti di 90°

1 Selezionare uno o più oggetti.

2 Selezionare Elabora > Trasforma > Ruota di 90° in senso orario oppure Ruota di 90° in senso antiorario.

Inclinazione degli oggetti

L'inclinazione di un oggetto lo trasforma inclinandolo lungo uno o entrambi gli assi. È possibile inclinare un oggetto mediante trascinamento o immettendo un valore nel pannello Trasforma.

1 Selezionare uno o più oggetti.

2 Selezionare Finestra > Trasforma.

3 Fare clic su Inclina.

4 Immettere i valori per gli angoli orizzontale e verticale.

Riflessione degli oggetti

Gli oggetti possono essere riflessi rispetto all'asse orizzontale o verticale senza che la posizione relativa sullo stage venga modificata.

1 Selezionare l'oggetto.

2 Selezionare Elabora > Trasforma > Rifletti in verticale oppure Rifletti in orizzontale.

Ripristino degli oggetti trasformati

Quando si modificano in scala, ruotano e inclinano istanze, gruppi e caratteri con il pannello Trasforma, Flash salva con l'oggetto le dimensioni e i valori di rotazione originali. Questo consente di rimuovere le trasformazioni applicate e di ripristinare i valori iniziali.

È possibile annullare solo l'ultima trasformazione eseguita nel pannello Trasforma scegliendo Modifica > Annulla. Per ripristinare tutte le trasformazioni eseguite nel pannello Trasformazione, fare clic sul pulsante Ripristina nel pannello prima di deselezionare l'oggetto.

Ripristino di un oggetto trasformato allo stato originale

1 Selezionare l'oggetto trasformato.

2 Selezionare Elabora > Trasforma > Elimina trasformazione.

Ripristino di una trasformazione eseguita nel pannello Trasforma

❖ Con l'oggetto trasformato ancora selezionato, fare clic sul pulsante Ripristina nel pannello Trasforma.

Capitolo 9: Uso di simboli, istanze ed elementi di libreria

Adobe® Flash® CS3 Professional consente di importare e creare molti tipi di risorse da aggiungere ai documenti Flash. Queste risorse vengono gestite in Flash sotto forma di *simboli*, *istanze* ed *elementi di libreria*. È importante sapere come i diversi tipi di risorse interagiscono tra loro per poter prendere decisioni ottimali su come e quando utilizzarli e per mettere a punto le migliori opzioni di progettazione per il proprio lavoro.

Operazioni con i simboli

Panoramica dei simboli

Un *simbolo* può essere costituito da un'immagine, un pulsante o un clip filmato che viene creato nell'ambiente di creazione di Flash oppure utilizzando le classi Button (AS 2.0), SimpleButton (AS 3.0) e MovieClip. Successivamente, il simbolo può essere riutilizzato più volte nello stesso documento o in altri documenti.

Un simbolo può includere immagini importate da un'altra applicazione. Inoltre, qualsiasi simbolo creato entra automaticamente a far parte della libreria del documento corrente.

Un'*istanza* è una copia di un simbolo situata sullo stage o nidificata all'interno di un altro simbolo. Un'istanza può differire dal simbolo corrispondente in termini di colore, dimensioni e funzione. La modifica di un simbolo comporta l'aggiornamento di tutte le istanze del simbolo esistenti, mentre la modifica di un'istanza è limitata all'istanza stessa.

L'uso dei simboli all'interno di un documento comporta una riduzione significativa delle dimensioni del file; il salvataggio di numerose istanze di un simbolo richiede, infatti, uno spazio di memorizzazione inferiore rispetto al salvataggio di più copie del suo contenuto. Ad esempio, per ridurre le dimensioni dei file dei documenti è possibile convertire in simboli le immagini statiche, quali le immagini dello sfondo, per poi riutilizzarli. Inoltre, l'uso di simboli consente di velocizzare la riproduzione dei file SWF, in quanto il simbolo deve essere scaricato in Flash Player una sola volta.

È possibile condividere i simboli tra i documenti come elementi di una libreria condivisa durante la fase di creazione o di runtime. Nel caso degli elementi condivisi in fase di runtime, è possibile collegare gli elementi contenuti in un documento di origine a qualsiasi numero di documenti di destinazione senza eseguirne l'importazione in tali documenti. Nel caso degli elementi condivisi in fase di creazione, invece, è possibile aggiornare o sostituire un simbolo con qualsiasi altro simbolo disponibile nella rete locale.

Se nella libreria si importano elementi con lo stesso nome di elementi già esistenti, è possibile risolvere i conflitti tra i nomi senza sovrascrivere gli elementi preesistenti.

Per un'esercitazione video sull'utilizzo di simboli e istanze, vedere www.adobe.com/go/vid0122_it.

Per un'esercitazione sui simboli e le istanze, vedere Creazione di simboli e di istanze nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Consultare anche

“Operazioni con i simboli di pulsante” a pagina 208

“Uso degli elementi di una libreria condivisa” a pagina 206

“Gestione delle risorse multimediali mediante la libreria del documento Flash” a pagina 62

Tipi di simboli

Ogni simbolo è dotato della propria linea temporale e di uno stage, completi di livelli. Alla linea temporale di un simbolo è possibile aggiungere fotogrammi, fotogrammi chiave e livelli, analogamente a quanto avviene per la linea temporale principale. Quando si crea un simbolo, occorre definirne il tipo.

- Utilizzare i simboli grafici per le immagini statiche e per creare animazioni riutilizzabili collegate alla linea temporale principale. I simboli grafici funzionano in sincronia con la linea temporale principale. L'audio e i comandi interattivi non funzionano in una sequenza di animazione di simboli grafici. I simboli grafici aggiungono meno peso ai file FLA rispetto ai pulsanti o ai clip filmato in quanto non contengono una linea temporale.
- Utilizzare i simboli di pulsante per creare pulsanti interattivi che rispondano ai clic o ai passaggi del mouse oppure ad altre azioni. È necessario definire le immagini associate ai diversi stati del pulsante, quindi assegnare azioni a un'istanza del pulsante. Per ulteriori informazioni, vedere Gestione degli eventi in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* oppure Gestione degli eventi in *Programmazione in ActionScript 3.0*.
- Utilizzare i simboli di clip filmato per creare animazioni riutilizzabili. I clip filmato dispongono di una propria linea temporale con più fotogrammi che è indipendente dalla linea temporale principale. Si deve pensarli come nidificati all'interno di una linea temporale principale che può contenere comandi interattivi, audio e addirittura altre istanze di clip filmato. È inoltre possibile posizionare istanze di clip filmato all'interno della linea temporale di un simbolo di pulsante per creare pulsanti animati. I clip filmato possono anche essere integrati con codice ActionScript™.
- Utilizzare i simboli di carattere per esportare un carattere e usarlo in altri documenti Flash.

Flash è dotato di *componenti* incorporati, ovvero clip filmato con parametri definiti, che è possibile utilizzare per aggiungere con facilità al documento elementi di interfaccia utente quali pulsanti, caselle di controllo o barre di scorrimento. Per ulteriori informazioni, vedere Informazioni sui componenti in *Uso dei componenti ActionScript 2.0* o Informazioni sui componenti ActionScript 3.0 in *Uso dei componenti ActionScript 3.0*.

Nota: *per visualizzare in anteprima l'animazione nelle istanze di componenti e la modifica in scala a 9 porzioni dei clip filmato nell'ambiente di creazione di Flash, selezionare Controllo > Attiva anteprima dal vivo.*

Consultare anche

"Incorporamento e condivisione di caratteri" a pagina 254

Creazione di simboli

È possibile creare un simbolo da oggetti selezionati sullo stage, creare un simbolo vuoto e definirne o importarne il contenuto in modalità di modifica dei simboli, oppure creare simboli di carattere in Flash. I simboli possono disporre di tutte le funzionalità di Flash, compresa l'animazione.

Avvalendosi dei simboli con animazione, è possibile creare applicazioni Flash con molto movimento, riducendo al minimo le dimensioni del file. Si consideri la creazione di un'animazione in un simbolo quando vi è un'azione ripetitiva o ciclica, ad esempio il sollevamento e l'abbassamento delle ali di un uccello.

Per aggiungere simboli al documento, utilizzare gli elementi di una libreria condivisa durante la fase di creazione o di runtime.

Un'esercitazione intitolata Creazione di simboli e di istanze è disponibile nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it. Scaricare e decomprimere il file zip Tutorials e selezionare la cartella Basic Tasks\Create Symbols and Instances.

Consultare anche

"Informazioni sulla modifica delle proprietà di un'istanza" a pagina 201

"Uso degli elementi di una libreria condivisa" a pagina 206

"Incorporamento e condivisione di caratteri" a pagina 254

Conversione in simbolo di elementi selezionati

1 Selezionare uno o più elementi sullo stage. Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Elabora > Converti in simbolo.
- Trascinare l'elemento selezionato nel pannello Libreria.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Converti in simbolo dal menu di scelta rapida.

2 Nella finestra di dialogo Converti in simbolo, immettere il nome del simbolo e selezionare il comportamento.

3 Fare clic nella griglia di registrazione per posizionare il punto di registrazione del simbolo.

4 Fare clic su OK.

Flash aggiunge il simbolo alla libreria. La selezione sullo stage diventerà un'istanza del simbolo. Una volta creato un simbolo, è possibile modificarlo in modalità di modifica dei simboli o selezionando Modifica > Modifica simboli, oppure modificarlo nel contesto dello stage selezionando Modifica > Modifica in posizione. È anche possibile modificare il punto di registrazione di un simbolo.

Creazione di un elemento vuoto

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Inserisci > Nuovo simbolo.
- Fare clic sul pulsante Nuovo simbolo visualizzato nella parte inferiore sinistra del pannello Libreria.
- Selezionare Nuovo simbolo dal menu del pannello Libreria visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Libreria.

2 Nella finestra di dialogo Crea nuovo simbolo, immettere il nome del simbolo e selezionare il comportamento.

3 Fare clic su OK.

Flash aggiunge il simbolo alla libreria e passa alla modalità di modifica dei simboli. In tale modalità, il nome del simbolo viene visualizzato sopra l'angolo superiore sinistro dello stage e un mirino indica il punto di registrazione del simbolo.

4 Per creare il contenuto del simbolo, utilizzare la linea temporale, disegnare con gli appositi strumenti, importare i media o creare istanze di altri simboli.

5 Per tornare alla modalità di modifica del documento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Indietro.
- Selezionare Modifica > Modifica documento.
- Fare clic sul nome della scena nella barra di modifica.

Quando si crea un simbolo, il punto di registrazione viene posizionato al centro della finestra in modalità di modifica dei simboli. È possibile posizionare il contenuto del simbolo nella finestra in relazione al punto di registrazione. Per modificare il punto di registrazione quando si modifica un simbolo, è possibile spostare il contenuto del simbolo in relazione al punto di registrazione.

Conversione dell'animazione sullo stage in un clip filmato

Per riutilizzare una sequenza animata sullo stage o per modificarla come istanza, selezionarla e salvarla come simbolo di clip filmato.

1 Nella linea temporale principale selezionare ogni fotogramma in ogni livello dell'animazione sullo stage che si desidera usare. Per informazioni sulla selezione dei fotogrammi, vedere “Gestione di fotogrammi e fotogrammi chiave nella linea temporale” a pagina 66.

2 Per duplicare il simbolo, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su qualsiasi fotogramma selezionato, quindi selezionare Copia fotogrammi dal menu di scelta rapida. Per eliminare la sequenza dopo averla convertita in clip filmato, selezionare Taglia.

- Selezionare Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Per eliminare la sequenza dopo averla convertita in clip filmato, selezionare Taglia fotogrammi.

3 Deselezionare la selezione e accertarsi che sullo stage non sia selezionato nulla. Selezionare Inserisci > Nuovo simbolo.

4 Assegnare un nome al simbolo. In Tipo, selezionare Clip filmato e fare clic su OK.

5 Nella linea temporale fare clic sul primo fotogramma del primo livello, quindi selezionare Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Questa operazione consente di incollare i fotogrammi (e gli eventuali livelli con i relativi nomi) che sono stati copiati dalla linea temporale principale nella linea temporale del simbolo del clip filmato. Le animazioni, i pulsanti o il contenuto interattivo dei fotogrammi copiati diventano ora un'animazione indipendente (un simbolo di clip filmato), che è possibile riutilizzare.

6 Per tornare alla modalità di modifica del documento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Indietro.
- Selezionare Modifica > Modifica documento.
- Fare clic sul nome della scena sulla barra Modifica, visualizzata sopra lo stage.

Duplicazione di simboli

La duplicazione di un simbolo consente di usare un simbolo esistente come punto iniziale per la creazione di un simbolo.

È anche possibile utilizzare le istanze per creare versioni del simbolo con aspetti diversi.

Duplicazione di un simbolo utilizzando il pannello Libreria

❖ Selezionare un simbolo nel pannello Libreria ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Duplica dal menu di scelta rapida.
- Selezionare Duplica del menu del pannello Libreria.

Duplicazione di un simbolo selezionando un'istanza

1 Selezionare un'istanza del simbolo sullo stage.

2 Selezionare Elabora > Simbolo > Duplica simbolo.

Il simbolo viene duplicato e l'istanza viene sostituita con un'istanza del simbolo duplicato.

Modifica dei simboli

Quando si modifica un simbolo, Flash ne aggiorna tutte le istanze all'interno del documento. I simboli possono essere modificati nei seguenti modi:

- In contesto con gli altri oggetti sullo stage mediante il comando Modifica in posizione. In tal caso, gli altri oggetti appaiono disattivati per distinguerli dal simbolo che si sta modificando e il nome del simbolo in corso di modifica viene visualizzato in una barra di modifica nella parte superiore dello stage, a destra del nome della scena corrente.
- In una finestra separata mediante il comando Modifica in nuova finestra. La modifica di un simbolo in una finestra separata consente di visualizzare contemporaneamente il simbolo e la linea temporale principale. Il nome del simbolo che si sta modificando viene visualizzato nella barra di modifica, nella parte superiore dello stage.

Infine è possibile modificare il simbolo passando dalla finestra in cui è visualizzato lo stage in una visualizzazione in cui compare solo il simbolo, utilizzando la modalità di modifica dei simboli. Il nome del simbolo in corso di modifica viene visualizzato nella barra di modifica nella parte superiore dello stage, a destra del nome della scena corrente.

Quando si modifica un simbolo, Flash ne aggiorna tutte le istanze presenti nel documento, riportandovi le modifiche. Mentre si sta modificando un simbolo, è possibile utilizzare degli strumenti di disegno, importare elementi multimediali o creare istanze di altri simboli.

- Per cambiare il punto di registrazione di un simbolo (il punto identificato dalle coordinate 0, 0), utilizzare un qualunque metodo di modifica dei simboli.

Modifica di un simbolo in posizione

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic su un'istanza del simbolo sullo stage.
- Selezionare un'istanza del simbolo sullo stage e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Modifica in posizione.
- Selezionare un'istanza del simbolo, quindi selezionare Modifica > Modifica in posizione.

2 Modificare il simbolo.

3 Per modificare il punto di registrazione, trascinare il simbolo sullo stage. Un mirino indica la posizione del punto di registrazione.

4 Per uscire dalla modalità Modifica in posizione e tornare alla modalità di modifica del documento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Indietro.
- Selezionare il nome della scena corrente dal menu Scena nella barra di modifica.
- Selezionare Modifica > Modifica documento.
- Fare doppio clic all'esterno del contenuto del simbolo.

Modifica di un simbolo in una nuova finestra

1 Selezionare un'istanza del simbolo sullo stage e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Modifica in nuova finestra.

2 Modificare il simbolo.

3 Per modificare il punto di registrazione, trascinare il simbolo sullo stage. Un mirino indica la posizione del punto di registrazione.

4 Fare clic sulla casella Chiudi nell'angolo superiore destro (Windows) o nell'angolo superiore sinistro (Macintosh) per chiudere la nuova finestra, quindi fare clic nella finestra principale del documento per tornare a modificare il documento principale.

Modifica di un simbolo in modalità di modifica dei simboli

1 Effettuare una delle seguenti operazioni per selezionare il simbolo:

- Fare doppio clic sull'icona del simbolo nel pannello Libreria.
- Selezionare un'istanza del simbolo sullo stage e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Modifica in posizione dal menu di scelta rapida.
- Selezionare un'istanza del simbolo, quindi Modifica > Modifica simboli.
- Selezionare il simbolo nel pannello Libreria e selezionare Modifica dal menu del pannello, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul simbolo nel pannello Libreria, quindi selezionare Modifica.

2 Modificare il simbolo.

3 Per uscire dalla modalità di modifica dei simboli e continuare a modificare il documento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Indietro a sinistra della barra Modifica, visualizzata nella parte superiore dello stage.
- Selezionare Modifica > Modifica documento.
- Fare clic sul nome della scena sulla barra Modifica, visualizzata nella parte superiore dello stage.
- Fare doppio clic all'esterno del contenuto del simbolo.

Operazioni con istanze di simboli

Creazione di istanze

Dopo aver creato un simbolo, è possibile creare istanze del simbolo in qualsiasi punto del documento, anche all'interno di altri simboli. Quando si modifica il simbolo, Flash ne aggiorna tutte le istanze.

È possibile assegnare un nome alle istanze nella finestra di ispezione Proprietà. Utilizzare il nome per fare riferimento all'istanza in ActionScript. Per controllare le istanze in ActionScript, assegnare un nome univoco a ciascuna istanza di una linea temporale. Per ulteriori informazioni, vedere Gestione degli eventi in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* oppure Gestione degli eventi in *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Per specificare gli effetti di colore, assegnare azioni, impostare la modalità di visualizzazione grafica o modificare il comportamento delle nuove istanze, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà. Il comportamento dell'istanza equivale al comportamento del simbolo a meno che non si specifichi diversamente. Le eventuali modifiche apportate sono relative soltanto all'istanza e non al simbolo.

Per un'esercitazione video sull'utilizzo di simboli e istanze, vedere www.adobe.com/go/vid0122_it.

Per un'esercitazione sui simboli e le istanze, vedere Creazione di simboli e di istanze nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Creazione di un'istanza di simbolo

1 Selezionare un livello nella linea temporale. Flash può posizionare le istanze solo in fotogrammi chiave, sempre sul livello corrente. Se non si seleziona un fotogramma chiave, Flash aggiunge l'istanza al primo fotogramma chiave a sinistra del fotogramma corrente.

Nota: *un fotogramma chiave è un fotogramma nel quale è possibile apportare una modifica all'animazione. Per ulteriori informazioni, vedere "Gestione di fotogrammi e fotogrammi chiave nella linea temporale" a pagina 66.*

2 Selezionare Finestra > Libreria.

3 Trascinare l'elemento dalla libreria sullo stage.

4 Se si è creata un'istanza di un simbolo grafico, selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma per aggiungere il numero di fotogrammi che conterranno il simbolo grafico.

Assegnazione di un nome personalizzato a un'istanza

1 Selezionare l'istanza sullo stage.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà e immettere un nome di istanza nella casella Nome istanza.

Informazioni sulla modifica delle proprietà di un'istanza

Ogni istanza presenta delle proprietà specifiche distinte dal simbolo. È possibile cambiare la tinta, la trasparenza e la luminosità di un'istanza, ridefinirne il comportamento (ad esempio, trasformare un'immagine in un clip filmato) e specificare la modalità di riproduzione dell'animazione all'interno dell'istanza di un'immagine. È inoltre possibile inclinare, ruotare o modificare in scala un'istanza senza modificare il simbolo.

Inoltre, è possibile assegnare un clip filmato o un'istanza di pulsante, in modo da poter utilizzare il linguaggio ActionScript per modificarne le proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere Classi in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* oppure Oggetti e classi in *Programmazione in ActionScript 3.0*. Per modificare le proprietà di un'istanza, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà).

Le proprietà di un'istanza vengono salvate insieme a essa. Se si modifica un simbolo o si ricollega un'istanza a un simbolo diverso, le proprietà dell'istanza modificate rimangono valide per l'istanza.

Modifica del colore e della trasparenza di un'istanza

Ogni istanza di un simbolo può avere il suo effetto colore. Per impostare le opzioni relative al colore e alla trasparenza delle istanze, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà. Le impostazioni contenute in tale finestra di dialogo hanno effetto anche sulle bitmap contenute nei simboli.

Quando si modificano il colore e la trasparenza di un'istanza in un fotogramma specifico, Flash applica le modifiche quando visualizza il fotogramma. Per apportare modifiche graduali al colore, applicare un'interpolazione di movimento. Quando si effettua un'interpolazione del colore, si immettono diverse impostazioni di effetti nei fotogrammi chiave iniziale e finale di un'istanza, quindi si interpolano le impostazioni per cambiare gradualmente i colori dell'istanza.

Nota: *se si applica un effetto di colore al simbolo di un clip filmato con più fotogrammi, Flash applica tale effetto a ogni fotogramma contenuto nel simbolo del clip filmato.*

1 Selezionare l'istanza sullo stage, quindi selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare una delle seguenti opzioni dal menu Colore:

Luminosità Regola la luminosità dell'immagine, misurata su una scala da nero (-100%) a bianco (100%). Per regolare la luminosità, fare clic sul triangolo e trascinare il cursore oppure immettere un valore nella casella.

Tinta Colora l'istanza con la stessa tonalità. Utilizzare il cursore Tinta nella finestra di ispezione Proprietà per impostare la percentuale della tinta su un valore compreso tra 0% (trasparente) e 100% (completamente satura). Per regolare la tinta, fare clic sul triangolo e trascinare il cursore oppure immettere un valore nella casella. Per selezionare un colore, immettere i valori RGB (rosso, verde, blu) nelle rispettive caselle oppure fare clic sul controllo dei colori e selezionare un colore dal selettore Colore.

Alfa Regola la trasparenza dell'istanza, da trasparente (0%) a completamente satura (100%). Fare clic sul triangolo e trascinare il cursore oppure immettere un valore nella casella per regolare il valore dell'effetto Alfa.

Avanzate Regola separatamente i valori RGB (rosso, verde, blu) e la trasparenza di un'istanza. Questa opzione è molto utile per creare e animare lievi effetti di colore su oggetti come le bitmap. I comandi a sinistra consentono di ridurre i valori di colore o trasparenza di una determinata percentuale. I comandi a destra consentono di ridurre o aumentare i valori di colore o trasparenza di un valore costante.

I valori RGB correnti (rosso, verde, blu) e alfa vengono moltiplicati per i valori percentuali, quindi aggiunti ai valori costanti nella colonna destra, producendo i valori dei nuovi colori. Ad esempio, se il valore corrente del rosso è 100, impostando il cursore sinistro su 50% e il cursore destro su 100% si produce un nuovo valore di rosso pari a 150 ([100 x 0,5] + 100 = 150).

Nota: *le impostazioni Avanzate del pannello Effetto consentono di implementare la funzione (a * y+ b)= x in cui a indica la percentuale specificata nel gruppo di caselle di testo a sinistra, y il colore della bitmap originale, b il valore specificato nel gruppo di caselle a destra e x l'effetto finale (tra 0 e 255 per RGB e 0 e 100 per la trasparenza alfa).*

È anche possibile modificare il colore di un'istanza utilizzando l'oggetto ColorTransform di ActionScript. Per informazioni dettagliate sull'oggetto Color, vedere ColorTransform nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* o nella*Guida di riferimento dei componenti ActionScript 3.0*.

Consultare anche

"Aggiunta di un'interpolazione di movimento a istanze, gruppi o testo" a pagina 228

Scambio di istanze

Per visualizzare un'istanza diversa sullo stage e mantenere tutte le proprietà dell'istanza originale, quali effetti di colore e azioni dei pulsanti, assegnare all'istanza un simbolo diverso.

Ad esempio, è possibile creare un cartone animato con un simbolo di topo come personaggio e decidere in seguito di cambiare il personaggio sostituendolo con un gatto. È possibile sostituire il simbolo del topo con il simbolo del gatto, e quest'ultimo viene visualizzato in tutti i fotogrammi più o meno nella stessa posizione del personaggio precedente.

Consultare anche

"Operazioni con i simboli di pulsante" a pagina 208

Assegnazione di un simbolo diverso a un'istanza

1 Selezionare l'istanza sullo stage, quindi selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Scambia.

3 Selezionare un simbolo da sostituire a quello attualmente assegnato all'istanza. Per duplicare un simbolo selezionato, fare clic su Duplica simbolo e fare clic su OK.

La duplicazione consente di basare un nuovo simbolo su un simbolo esistente nella libreria e di semplificare l'operazione di copia se si creano numerosi simboli che differiscono leggermente.

Sostituzione di tutte le istanze di un simbolo

❖ Trascinare un simbolo con lo stesso nome di quello che si sta sostituendo da un pannello Libreria al pannello Libreria del file FLA che si sta modificando, quindi fare clic su Sostituisci. Se la libreria contiene della cartelle, il nuovo simbolo deve essere trascinato nella stessa cartella del simbolo da sostituire.

Modifica del tipo di un'istanza

Per ridefinire il comportamento di un'istanza in un'applicazione Flash, cambiarne il tipo. Ad esempio, se l'istanza di un'immagine contiene un'animazione che si desidera riprodurre indipendentemente dalla linea temporale principale, essa può essere ridefinita come istanza di clip filmato.

1 Selezionare l'istanza sullo stage, quindi selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

2 Selezionare Grafico, Pulsante o Clip filmato dal menu della finestra di ispezione Proprietà.

Impostazione della ripetizione ciclica per le istanze di immagini

Per determinare come vengono riprodotte le sequenze di un'animazione nell'istanza di un'immagine nell'applicazione Flash, impostare le opzioni appropriate nella finestra di ispezione Proprietà.

Il simbolo grafico animato è collegato alla linea temporale del documento in cui è posizionato il simbolo. Il simbolo di un clip filmato invece è dotato di una propria linea temporale indipendente. Poiché i simboli grafici animati utilizzano la stessa linea temporale del documento principale, essi visualizzano la propria animazione in modalità di modifica del documento. I simboli di clip filmato invece vengono visualizzati come oggetti statici sullo stage e non come animazioni nell'ambiente di creazione di Flash.

1 Selezionare un'istanza di immagine sullo stage, quindi selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

2 Selezionare un'opzione di animazione dal menu sotto il nome dell'istanza:

Ciclo Ripete ciclicamente la sequenza di animazione contenuta nell'istanza corrente per tutti i fotogrammi occupati dall'istanza.

Riproduci una volta Riproduce la sequenza di animazione a partire dal fotogramma specificato fino alla fine dell'animazione, quindi interrompe la riproduzione.

Fotogramma singolo Visualizza un fotogramma della sequenza di animazione. Specificare quale fotogramma visualizzare.

Divisione di un'istanza di simbolo

Per eliminare il collegamento tra un'istanza e un simbolo e trasformare l'istanza in una raccolta di forme e linee non raggruppate, è necessario "dividere" l'istanza. Questa funzione è utile per cambiare in modo sostanziale l'istanza senza conseguenze per le altre istanze. Se si modifica il simbolo di origine dopo aver diviso l'istanza, questa non viene aggiornata con le ultime modifiche.

1 Selezionare l'istanza sullo stage.

2 Selezionare Elabora > Dividi. In questo modo l'istanza viene suddivisa nei suoi elementi grafici costitutivi.

3 Per modificare questi elementi, utilizzare gli strumenti di colorazione e disegno.

Accesso alle informazioni sulle istanze nello stage

La finestra di ispezione Proprietà e il pannello Informazioni visualizzano le seguenti informazioni sulle istanze selezionate sullo stage:

- Nella finestra di ispezione Proprietà è possibile visualizzare il comportamento e le impostazioni di un'istanza. Per tutti i tipi di istanza sono visualizzate le impostazioni degli effetti di colore, la posizione e le dimensioni; per la grafica, la finestra visualizza la modalità di ripetizione ciclica e il primo fotogramma che contiene la grafica; per i pulsanti, è possibile visualizzare il nome di istanza (se assegnato) e l'opzione di tracciamento; per i clip filmato, infine, viene visualizzato il nome di istanza (se assegnato). Per la posizione, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le coordinate *x* e *y* del punto di registrazione del simbolo oppure dell'angolo superiore sinistro del simbolo, a seconda dell'opzione selezionata nel pannello Informazioni.
- Il pannello Informazioni visualizza le dimensioni e la posizione dell'istanza, la posizione del relativo punto di registrazione, i valori RGB (rosso, verde e blu) e Alfa (se l'istanza ha un riempimento di colore uniforme), nonché la posizione del puntatore. Inoltre il pannello mostra le coordinate *x* e *y* del punto di registrazione del simbolo oppure dell'angolo superiore sinistro del simbolo, a seconda dell'opzione selezionata. Per visualizzare le coordinate del punto di registrazione, fare clic sul quadrato centrale nella griglia delle coordinate nel pannello Informazioni. Per visualizzare le coordinate dell'angolo superiore sinistro, fare clic sul quadrato superiore sinistro nella griglia delle coordinate.
- In Esplora filmato, visualizzare il contenuto del documento corrente, compresi i simboli e le istanze.

Visualizzare le eventuali azioni assegnate a un pulsante o a un filmato nel pannello Azioni.

Consultare anche

"Uso di Esplora filmato con le schermate" a pagina 351

Visualizzazione di informazioni su un'istanza

1 Selezionare l'istanza sullo stage.

2 Visualizzare la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà) o il pannello da utilizzare.

- Per visualizzare il pannello Informazioni, selezionare Finestra > Informazioni.
- Per visualizzare Esplora filmato, selezionare Finestra > Esplora filmato.
- Per visualizzare il pannello Azioni, selezionare Finestra > Azioni.

Visualizzazione della definizione del simbolo selezionato in Esplora filmato

1 Fare clic sul pulsante Mostra i pulsanti, i clip filmato e i grafici nella parte superiore di Esplora filmato.

2 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) e selezionare Mostra definizioni simboli e Vai alla definizione del simbolo; in alternativa, selezionare queste opzioni dal menu nell'angolo superiore destro della finestra Esplora filmato.

Passaggio alla scena che contiene le istanze di un simbolo selezionato

1 Visualizzare le definizioni del simbolo.

2 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) e selezionare Mostra elementi filmato e Vai alla definizione del simbolo; in alternativa, selezionare queste opzioni dal menu nell'angolo superiore destro della finestra Esplora filmato.

Elementi della libreria

Copia degli elementi di una libreria tra documenti diversi

È possibile copiare gli elementi di una libreria da un documento di origine a un documento di destinazione in diversi modi: copiando e incollando gli elementi, trascinandoli e rilasciandoli oppure aprendo la libreria del documento di origine nel documento di destinazione e trascinando gli elementi dal primo al secondo.

È possibile condividere i simboli tra i documenti come elementi di una libreria condivisa durante la fase di creazione o di runtime.

Se si tenta di copiare degli elementi con lo stesso nome di elementi esistenti nel documento di destinazione, la finestra di dialogo Risolvi il conflitto tra librerie consente di scegliere se sovrascrivere gli elementi esistenti oppure conservarli e aggiungere i nuovi elementi con nomi diversi. Organizzare gli elementi della libreria in cartelle per ridurre la possibilità di conflitti tra nomi durante la copia di elementi da un documento all'altro.

Consultare anche

"Operazioni con le cartelle nel pannello Libreria" a pagina 63

"Operazioni con i simboli di pulsante" a pagina 208

"Uso degli elementi di una libreria condivisa" a pagina 206

Copia di un elemento della libreria mediante Copia e Incolla

1 Selezionare l'elemento sullo stage nel documento di origine.

2 Scegliere Modifica > Copia.

3 Rendere il documento di destinazione il documento attivo.

4 Per incollare l'elemento al centro del tavolo di montaggio visibile, posizionare il puntatore sullo stage e selezionare Modifica > Incolla al centro. Per posizionare l'elemento nella posizione che occupava nel documento di origine, selezionare Modifica > Incolla in posizione.

Copia di un elemento della libreria mediante trascinamento

❖ Con il documento di destinazione aperto, selezionare l'elemento nel pannello Libreria del documento di origine e trascinarlo nel pannello Libreria del documento di destinazione.

Copia di un elemento della libreria aprendo la libreria del documento di origine nel documento di destinazione

1 Con il documento di destinazione attivo, selezionare File > Importa > Apri libreria esterna.

2 Selezionare il documento di origine e fare clic su Apri.

3 Trascinare un elemento dalla libreria del documento di origine sullo stage o nella libreria del documento di destinazione.

Conflitti tra gli elementi di una libreria

Se si importa o si copia un elemento della libreria in documento in cui è contenuto un elemento diverso con lo stesso nome, scegliere se sostituire l'elemento esistente con quello nuovo. È possibile utilizzare questa opzione con tutti i metodi disponibili per l'importazione o la copia degli elementi delle librerie.

La finestra di dialogo Risolvi il conflitto tra librerie viene visualizzata quando si tenta di introdurre elementi che entrano in conflitto con elementi esistenti all'interno del documento. Un conflitto si verifica quando dal documento di origine si copia un elemento già esistente nel documento di destinazione e i due elementi presentano date di modifica diverse. Evitare i conflitti tra i nomi organizzando gli elementi che si desidera copiare all'interno di cartelle posizionate nella libreria del documento. Tale finestra di dialogo viene anche visualizzata quando si incolla un simbolo o un componente sullo stage del documento ed è presente una copia del simbolo o del componente con una data di modifica diversa da quella dell'elemento che si sta aggiungendo.

Se si sceglie di non sostituire gli elementi esistenti, Flash tenta di utilizzare gli elementi esistenti anziché l'elemento che provoca il conflitto e che si sta aggiungendo. Ad esempio, se si copia un simbolo denominato Simbolo 1 e lo si incolla sullo stage di un documento che già contiene un simbolo con tale nome, Flash crea un'istanza del Simbolo 1 esistente.

Se si sceglie di sostituire gli elementi esistenti, Flash sostituisce tali elementi e le relative istanze con i nuovi elementi aventi lo stesso nome. Se si annulla l'operazione di importazione o di copia, l'annullamento viene applicato a tutti gli elementi, non solo a quelli in conflitto nel documento di destinazione.

Solo i tipi di elementi della libreria identici possono essere sostituiti gli uni con gli altri. Ciò significa, che non è possibile sostituire un suono denominato Test con una bitmap denominata Test. In questi casi, i nuovi elementi vengono aggiunti alla libreria con la parola Copia aggiunta al nome.

Nota: *non è possibile annullare la sostituzione di elementi della libreria eseguita utilizzando questo metodo. Salvare una copia di backup del file FLA prima di eseguire operazioni Incolla complesse che prevedono la sostituzione di elementi della libreria in conflitto.*

Se durante l'importazione o la copia in un documento degli elementi della libreria viene visualizzata la finestra di dialogo Risolvi il conflitto tra librerie, risolvere il conflitto tra i nomi.

Risoluzione dei conflitti di nome tra gli elementi di una libreria

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per mantenere gli elementi esistenti nel documento di destinazione, fare clic su Non sostituire elementi esistenti.
- Per sostituire gli elementi esistenti e le relative istanze con i nuovi elementi che hanno lo stesso nome, fare clic su Sostituisci gli elementi esistenti.

Uso degli elementi di una libreria condivisa

Informazioni sugli elementi di una libreria condivisa

Gli elementi di una libreria condivisa consentono di utilizzare gli elementi di un documento di origine in più documenti di destinazione:

- Nel caso di elementicondivisi in fase di runtime, gli elementi del documento di origine vengono collegati come file esterni nel documento di destinazione. Questo tipo di elementi vengono caricati nel documento di destinazione durante la riproduzione del documento, vale a dire in fase di runtime. In questo caso, non è necessario che il documento di origine, contenente l'elemento condiviso, sia disponibile nella rete locale quando si crea il documento di destinazione. Tuttavia, affinché un elemento condiviso sia disponibile nel documento di destinazione in fase di runtime, il documento di origine deve essere collegato a un URL.
- Nel caso di elementi condivisi durante la fase di creazione, è possibile aggiornare o sostituire qualsiasi simbolo contenuto in un documento che si sta creando, utilizzando qualsiasi altro simbolo disponibile nella rete locale. Durante la creazione del documento, è possibile aggiornare il simbolo contenuto nel documento di destinazione: esso mantiene il nome e le proprietà originali, mentre il contenuto viene aggiornato o sostituito con il contenuto del simbolo selezionato.

L'uso di librerie condivise può ottimizzare il flusso di lavoro e la gestione degli elementi di un documento.

Operazioni con gli elementi condivisi in fase di runtime

L'uso degli elementi di una libreria condivisa in fase di runtime prevede due fasi: innanzitutto, è necessario che l'autore del documento di origine definisca un elemento condiviso nel documento di origine e immetta una stringa di identificazione per tale elemento e un URL *(solo HTTP o HTTPS)* a cui il documento di origine verrà inviato.

In secondo luogo, l'autore del documento di destinazione deve definire l'elemento condiviso nel documento di destinazione e immettere una stringa di identificazione e un URL identici a quelli usati nell'elemento condiviso nel documento di origine. In alternativa, l'autore del documento di destinazione può trascinare gli elementi condivisi dal documento di origine inviato nella libreria del documento di destinazione. La versione ActionScript impostata nelle impostazioni di pubblicazione deve corrispondere a quella del documento di origine.

In entrambi i casi, affinché gli elementi condivisi siano disponibili nel documento di destinazione, il documento di origine deve essere inviato all'URL specificato.

Definizione degli elementi condivisi in fase di runtime in un documento di origine

È possibile usare la finestra di dialogo Proprietà simbolo o la finestra di dialogo Proprietà del concatenamento per definire le proprietà di condivisione di un elemento contenuto in un documento di origine e renderlo quindi accessibile per il collegamento ai documenti di destinazione.

1 Con il documento di origine aperto, selezionare Finestra > Libreria:

- Selezionare un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico nel pannello Libreria, quindi selezionare Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fare clic su Avanzate.
- Selezionare un simbolo di carattere, un suono o una bitmap, quindi selezionare Concatenamento dal menu del pannello Libreria.

2 In Concatenamento, selezionare Esporta per condivisione in runtime, per rendere l'elemento disponibile per il collegamento nel documento di destinazione.

3 Immettere un identificatore per il simbolo. Non includere spazi. Questo è il nome utilizzato da Flash per identificare l'elemento quando viene concatenato al documento di destinazione.

Nota: *Flash utilizza anche un identificatore di concatenamento per identificare un clip filmato o un pulsante utilizzato come oggetto in ActionScript. Vedere Operazioni con i clip filmato in Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash oppure Operazioni con i clip filmato in Programmazione in ActionScript 3.0.*

4 Immettere l'URL al quale verrà inviato il file SWF contenente l'elemento condiviso e fare clic su OK.

Quando si pubblica un file SWF, è necessario inviarlo all'URL specificato, in modo che gli elementi condivisi siano disponibili ai documenti di destinazione.

Collegamento a elementi condivisi in fase di runtime da un documento di destinazione

Collegamento di un elemento condiviso a un documento di destinazione immettendo l'identificatore e l'URL

1 Nel documento di destinazione selezionare Finestra > Libreria.

- Selezionare un clip filmato, un pulsante, un simbolo grafico, una bitmap o un suono nel pannello Libreria, quindi selezionare Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fare clic su Avanzate.
- Selezionare un simbolo di carattere, quindi selezionare Concatenamento dal menu del pannello Libreria.

2 In Concatenamento, selezionare Importa per condivisione in runtime per collegare l'elemento nel documento di origine.

3 Immettere un identificatore per il simbolo, la bitmap o il suono che presenta un aspetto identico all'identificatore utilizzato per il simbolo nel documento di origine. Non includere spazi.

4 Immettere l'URL al quale verrà inviato il file SWF di origine contenente l'elemento condiviso e fare clic su OK.

Collegamento di un elemento condiviso a un documento di destinazione tramite trascinamento

1 Nel documento di destinazione, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare File > Apri.
- Selezionare File > Importa > Apri libreria esterna.

2 Selezionare il documento di origine e fare clic su Apri.

3 Trascinare l'elemento condiviso dal pannello Libreria del documento di origine nel pannello Libreria o sullo stage del documento di destinazione.

Disattivazione della condivisione per un simbolo in un documento di destinazione

1 Nel documento di destinazione, selezionare il simbolo collegato nel pannello Libreria ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se l'elemento è costituito da un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico, selezionare Proprietà dal menu del pannello Libreria.
- Se invece l'elemento è costituito da un simbolo di carattere, selezionare Concatenamento dal menu del pannello Libreria.

2 Deselezionare Importa per condivisione in runtime e fare clic su OK.

Aggiornamento o sostituzione di simboli

È possibile aggiornare o sostituire un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico contenuto in un documento con qualsiasi altro simbolo di un file FLA al quale è possibile accedere dalla rete locale. Il nome e le proprietà originali del simbolo contenuto nel documento di destinazione vengono conservate, mentre il contenuto viene sostituito con quello del simbolo selezionato. Qualsiasi elemento utilizzato dal simbolo selezionato viene copiato nel documento di destinazione.

1 Con il documento aperto, selezionare un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico, quindi selezionare Proprietà dal menu del pannello Libreria.

2 Se le aree Concatenamento e Origine della finestra di dialogo Proprietà simbolo non sono visualizzate, fare clic su Avanzate.

3 Per selezionare un nuovo file FLA fare clic su Sfoglia.

4 Selezionare un file FLA contenente il simbolo da aggiornare o sostituire nel pannello Libreria e fare clic su Apri.

5 Individuare un simbolo, quindi fare clic su OK.

6 Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, in Sorgente, selezionare Aggiorna sempre prima di pubblicare e fare clic su OK.

Operazioni con i simboli di pulsante

Creazione di un pulsante

I pulsanti sono in realtà clip filmato interattivi composti da quattro fotogrammi. Quando si seleziona il comportamento pulsante per un simbolo, Flash crea una linea temporale con quattro fotogrammi. I primi tre fotogrammi visualizzano i tre stati possibili del pulsante, mentre il quarto definisce l'area attiva del pulsante. La linea temporale non viene effettivamente riprodotta, ma reagisce alle azioni e al movimento del puntatore passando al fotogramma appropriato.

Per rendere interattivo un pulsante, posizionare un'istanza del simbolo di pulsante sullo stage e assegnare azioni all'istanza. Le azioni devono essere assegnate all'istanza del pulsante nel documento e non ai fotogrammi nella linea temporale del pulsante.

Ogni fotogramma nella linea temporale di un simbolo di pulsante ha una funzione specifica:

- Il primo fotogramma, lo stato Su, rappresenta l'aspetto del pulsante quando il puntatore non è sopra il pulsante.
- Il secondo fotogramma, lo stato Sopra, rappresenta l'aspetto del pulsante quando il puntatore è sopra di esso.
- Il terzo fotogramma, lo stato Giù, rappresenta l'aspetto del pulsante quando viene selezionato.
- Il quarto fotogramma, lo stato Premuto, definisce l'area che risponde al clic del mouse. Si tratta di un'area invisibile nel file SWF.

Creare un pulsante utilizzando un simbolo di clip filmato o un componente Button. L'uso di ciascun tipo di pulsante presenta vantaggi specifici. La creazione di un pulsante mediante un clip filmato consente di aggiungere più fotogrammi o un'animazione più complessa al pulsante. Tuttavia, il formato dei file dei pulsanti clip filmato è superiore a quello dei simboli pulsante. L'uso di un componente pulsante consente di associare il pulsante ad altri componenti, per condividere e visualizzare i dati in un'applicazione. I componenti pulsante inoltre contengono delle funzioni predefinite, come il supporto dell'accessibilità, e possono essere personalizzati. I componenti Button includono Button, RadioButton e CheckBox. Per ulteriori informazioni, vedere Componente Button nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0* o Uso del componente Button in *Uso dei componenti ActionScript 3.0*.

Per un'esercitazione sui pulsanti, vedere Aggiunta di funzionalità di animazione e navigazione ai pulsanti nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

1 Selezionare Modifica > Deseleziona tutto per assicurarsi che sullo stage non sia selezionato nulla.

2 Selezionare Inserisci > Nuovo simbolo oppure premere Ctrl+F8 (Windows) o Comando+F8 (Macintosh).

Per creare il pulsante, è necessario convertire i fotogrammi del pulsante in fotogrammi chiave.

3 Nella finestra di dialogo Crea un nuovo simbolo, immettere un nome per il nuovo simbolo di pulsante, quindi selezionare Pulsante dall'elenco Tipo.

Flash passa alla modalità di modifica dei simboli. L'intestazione della linea temporale viene modificata e vengono visualizzati quattro fotogrammi consecutivi etichettati Su, Sopra, Giù e Premuto. Il primo fotogramma, Su, è un fotogramma chiave vuoto.

4 Per creare l'immagine dello stato Su del pulsante, selezionare il fotogramma Su nella linea temporale, quindi utilizzare gli strumenti di disegno, importare un'immagine o posizionare un'istanza di un altro simbolo sullo stage.

In un pulsante è possibile utilizzare un simbolo grafico o di clip filmato, ma non un altro pulsante. Utilizzare un simbolo di clip filmato per animare il pulsante.

5 Fare clic sul fotogramma Sopra, quindi selezionare Linea temporale > Fotogramma chiave.

Flash inserisce un fotogramma chiave che duplica il contenuto del fotogramma Su.

6 Cambiare o modificare l'immagine del pulsante per lo stato Sopra.

7 Ripetere i punti 5 e 6 per i fotogrammi Giù e Premuto.

Il fotogramma Premuto non è visibile sullo stage, ma definisce l'area del pulsante che risponde quando selezionata. L'immagine del fotogramma Premuto deve essere un'area piena sufficientemente ampia da contenere tutti gli elementi grafici dei fotogrammi Su, Giù e Sopra. Tale area può anche essere più grande del pulsante visibile. Se non si specifica un fotogramma Premuto, l'immagine dello stato Su viene usata come fotogramma del fotogramma Premuto.

Per creare un effetto di rollover disgiunto, tramite il quale il passaggio del puntatore sopra un pulsante provoca la modifica di un'altra immagine sullo stage, collocare il fotogramma Premuto in una posizione diversa dagli altri fotogrammi dei pulsanti.

8 Se si desidera assegnare un suono a uno stato del pulsante, selezionare il fotogramma dello stato desiderato nella linea temporale, selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà, quindi selezionare un suono dal menu Audio nella finestra di ispezione Proprietà.

9 Al termine, selezionare Modifica > Modifica documento. Per creare un'istanza del pulsante nel documento, trascinare il simbolo del pulsante dal pannello Libreria.

Consultare anche

"Uso dei suoni in Flash" a pagina 275

Attivazione, modifica e prova di pulsanti

Per impostazione predefinita, al momento della creazione i pulsanti sono disattivati da Flash per facilitarne la selezione e l'uso. Per selezionare un pulsante disattivato, fare clic su di esso. Quando un pulsante è attivato, risponde agli eventi del mouse che sono stati specificati come se si stesse riproducendo il file SWF. È comunque possibile selezionare anche i pulsanti attivati. Disattivare i pulsanti durante il lavoro e attivarli per verificarne rapidamente il funzionamento.

Per un'esercitazione sui pulsanti, vedere Aggiunta di funzionalità di animazione e navigazione ai pulsanti nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Attivazione e disattivazione dei pulsanti

❖ Selezionare Controllo > Attiva pulsanti semplici. Di fianco al comando appare un segno di spunta per indicare che i pulsanti sono attivati. Selezionare di nuovo il comando per disattivare i pulsanti.

Tutti i pulsanti sullo stage ora rispondono alle azioni del mouse. Quando si sposta il puntatore su un pulsante, Flash visualizza il fotogramma Sopra. Quando si fa clic sull'area attiva del pulsante, Flash visualizza invece il fotogramma Giù.

Selezione, spostamento o modifica di un pulsante attivato

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Utilizzare lo strumento Selezione per tracciare un rettangolo di selezione intorno al pulsante.
- Utilizzare i tasti freccia per spostare il pulsante.

- Se la finestra di ispezione Proprietà non è visualizzata, selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà per modificare il pulsante nella finestra di ispezione Proprietà oppure fare doppio clic sul pulsante tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Prova di un pulsante

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Controllo > Attiva pulsanti semplici. Posizionare il puntatore sul pulsante attivato per provarlo.
- Selezionare il pulsante nel pannello Libreria e fare clic sul pulsante Riproduci nella finestra di anteprima della libreria.
- Selezionare Controllo > Prova scena oppure Controllo > Prova filmato.

I clip filmato nei pulsanti non sono visibili nell'ambiente di creazione di Flash.

Modifica in scala e memorizzazione in cache dei simboli

Informazioni sulla modifica in scala a 9 porzioni e sui simboli di clip filmato

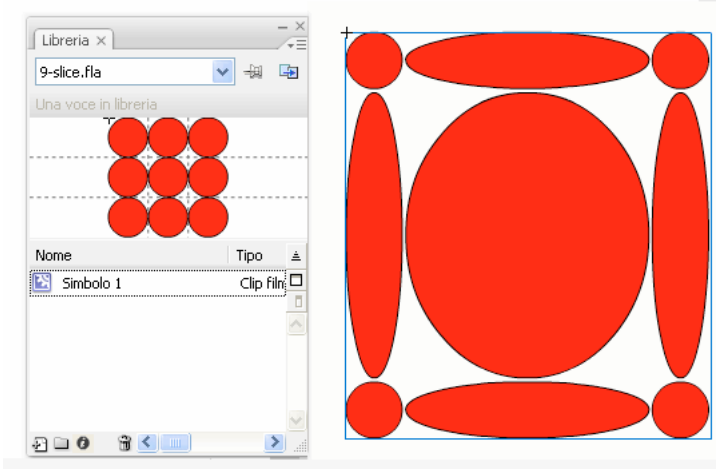
La modifica in scala a 9 porzioni consente di specificare le modalità di applicazione della modifica in scala a specifiche aree del clip filmato. Con tale tipo di modifica, ci si accerta del corretto aspetto del clip filmato quando questo viene modificato in scala. Con la modifica in scala normale Flash modifica in scala in maniera uniforme tutte le parti di un clip filmato, sia per quanto riguarda la dimensione orizzontale che quella verticale. Per molti clip filmato, questa modifica in scala uniforme può fare apparire strano l'aspetto grafico del clip, in particolare nel caso degli angolo di clip filmato rettangolari. Ciò è particolarmente vero nel caso dei clip filmato utilizzati come elementi di un'interfaccia utente, ad esempio i pulsanti.

Il clip filmato viene visivamente diviso in 9 sezioni sotto forma di griglia sovrapposta e ognuna di queste 9 sezioni viene modificata in scala individualmente. Al fine di conservare l'integrità visiva del clip filmato, gli angoli non vengono modificati in scala, mentre le atre aree delle immagini vengono ingrandite o ridotte in scala (invece che allungate o accorciate) secondo necessità.

Quando a un simbolo di clip filmato è stata applicata la modifica in scala a 9 porzioni, questo appare nell'anteprima del pannello Libreria con le guide visualizzate. Se è stata attivata l'opzione Attiva anteprima dal vivo (Controllo > Attiva anteprima dal vivo) quando si modificano in scala istanze del clip filmato sullo stage, è possibile vedere applicata a quest'ultimo la modifica in scala a 9 porzioni.

Nota: *la modifica in scala a 9 porzioni non può essere applicata a simboli grafici o pulsanti. Le bitmap all'interno di clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata vengono modificate in scala normalmente, senza la distorsione a 9 porzioni, mentre il resto del contenuto del clip filmato viene modificato in scala in base alle guide delle 9 porzioni.*

Un clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata può contenere oggetti nidificati al suo interno, ma solo certi tipi di oggetto all'interno del clip vengono adeguatamente modificati in scala in base al metodo delle 9 porzioni. Per creare un clip filmato con oggetti interni a cui sia possibile applicare la modifica in scala a 9 porzioni quando si modifica in scala il clip, gli oggetti nidificati devono essere forme, oggetti di disegno, gruppi o simboli grafici.



Simbolo per il quale è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni nella Libreria e modificato in scala sullo stage.

Per esercitazioni video sulla modifica in scala a 9 porzioni, vedere:

- www.adobe.com/go/vid0204_it
- www.adobe.com/go/vid0205_it

Modifica dei simboli di clip filmato mediante la modifica in scala a 9 porzioni

Per impostazione predefinita, le guide porzione vengono posizionate al 25% (o 1/4) della larghezza e dell'altezza del simbolo rispetto al bordo del simbolo. In modalità di modifica dei simboli, le guide porzione appaiono con delle righe tratteggiate sovrapposte al simbolo. Le guide porzione non si agganciano quando vengono trascinate nel tavolo di montaggio. Le guide non vengono visualizzate quando il simbolo è sullo stage.

Non è possibile modificare simboli con per i quali è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni sullo stage. Viene mantenuta la modalità di modifica dei simboli.

Nota: *le istanze create da un simbolo di clip filmato per il quale è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni possono essere trasformate ma non modificate. La loro modifica può produrre risultati imprevedibili.*

Per esercitazioni video sulla modifica in scala a 9 porzioni, vedere:

- www.adobe.com/go/vid0204_it
- www.adobe.com/go/vid0205_it

Attivazione della modifica in scala a 9 porzioni per un simbolo di clip filmato esistente

1. Con il documento di origine aperto, selezionare Finestra > Libreria.
2. Selezionare un simbolo di clip filmato, pulsante o immagine nel pannello Libreria.
3. Selezionare Proprietà del menu del pannello Libreria.
4. Selezionare Attiva guide per modifica in scala a 9 porzioni.

Modifica di un simbolo di clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata

1. Attivare la modalità di modifica simboli effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un'istanza del simbolo sullo stage e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Modifica.
- Selezionare il simbolo video nella libreria e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Modifica.
- Fare doppio clic sul simbolo nella libreria.

2 Per spostare le guide orizzontali o verticali, trascinarle e quindi rilasciarle. La nuova posizione della guida per quel simbolo viene aggiornata nell'anteprima della libreria.

Informazioni sul caching bitmap in runtime di simboli di clip filmato e di pulsanti

La funzione di caching bitmap in fase di runtime consente di ottimizzare la prestazione di riproduzione specificando che un simbolo di clip filmato statico (ad esempio un'immagine di sfondo) o un simbolo di pulsante vengano memorizzati nella memoria cache in fase di runtime. La memorizzazione nella cache di un clip filmato sotto forma di bitmap fa sì che Flash Player non debba continuamente ridisegnare l'immagine e consente di migliorare significativamente le prestazioni della riproduzione.

Ad esempio, durante la creazione di animazioni con sfondo complesso, creare un clip filmato per lo sfondo. Il rendering dello sfondo viene eseguito come bitmap archiviata alla profondità attuale dello schermo. Può essere disegnato molto velocemente e consente una più rapida e corretta riproduzione dell'animazione.

Senza caching bitmap, la riproduzione dell'animazione potrebbe risultare troppo lenta.

La memorizzazione delle bitmap nella cache consente di utilizzare un clip filmato e bloccarlo in posizione automaticamente. Se un'area viene modificata, i dati vettoriali aggiornano la cache bitmap. Con questo processo si riduce il numero di operazioni di ridisegno che Flash Player deve eseguire e si ottengono prestazioni di riproduzione migliori e più rapide.

Utilizzare il caching delle bitmap in fase di runtime solo nei casi di clip filmato statici e complessi la cui posizione (non il contenuto) cambia in ogni fotogramma di un'animazione. Il miglioramento delle prestazioni di riproduzione dovuto all'uso del caching delle bitmap in fase di runtime è evidente solo nel caso di clip filmato complessi. Con i clip filmato semplici non si ottengono miglioramenti apprezzabili.

Per ulteriori informazioni, vedere Learning_AS2\11_movieclips.fm\About caching and scrolling movie clips with ActionScript\When to enable caching.

Nota: *l'opzione Usa caching bitmap in runtime può essere utilizzata solo per i simboli di clip filmato e di pulsante.*

Nelle seguenti circostanze, un clip filmato non utilizza una bitmap (anche se l'opzione Usa caching bitmap in runtime è selezionata) ma esegue il rendering del simbolo di clip filmato o pulsante mediante i dati vettoriali:

- La bitmap è troppo grande (più di 2880 pixel in una qualsiasi delle direzioni).
- La bitmap non viene assegnata (errore di memoria esaurita).

Impostazione del caching bitmap per un clip filmato

1 Selezionare un simbolo di clip filmato o pulsante sullo stage.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Usa caching bitmap in runtime.

Simboli e ActionScript

Informazioni sul controllo di istanze e simboli con ActionScript

È possibile utilizzare ActionScript per controllare le istanze di pulsanti e clip filmato. All'istanza di pulsante o clip filmato deve essere assegnato un nome univoco da utilizzare con ActionScript. È possibile utilizzare ActionScript per controllare i simboli di pulsanti e clip filmato. Per ulteriori informazioni, vedere Gestione degli eventi in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* oppure Gestione degli eventi in *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Consultare anche

“Modifica dei simboli” a pagina 199

Controllo delle istanze tramite i comportamenti

Nei file FLA in cui l'impostazione di pubblicazione di ActionScript è impostata su ActionScript 2.0, è possibile utilizzare i comportamenti per controllare le istanze di clip filmato e immagini all'interno di un documento senza creare script con ActionScript. I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript che consentono di aggiungere al documento la codifica ActionScript, senza costringere l'utente a creare autonomamente il codice ActionScript. I comportamenti non sono disponibili per ActionScript 3.0.

È possibile utilizzare i comportamenti con un'istanza per disporla su un fotogramma secondo l'ordine di impilamento, nonché per caricare o scaricare, riprodurre, interrompere, duplicare o trascinare un clip filmato, oltre che per il collegamento a un URL.

Inoltre, è possibile usare i comportamenti per caricare un grafico esterno o una maschera animata in un clip filmato.

Flash include i comportamenti specificati nella seguente tabella.

Comportamento	**Scopo**	**Selezione o immissione**
Carica grafico	Carica un file JPEG esterno in un clip filmato o una schermata.	Percorso e nome del file JPEG. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve l'immagine.
Carica clip filmato esterno	Carica un file SWF esterno in un clip filmato o una schermata target.	URL del file SWF esterno. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve il file SWF.
Duplica clip filmato	Duplica un clip filmato o una schermata.	Il nome dell'istanza di clip filmato da duplicare. Offset X e offset Y, espressi in pixel, rispetto all'originale da copiare.
Vai a e riproduci fotogramma o etichetta	Riproduce un clip filmato a partire da un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da riprodurre. Numero o etichetta del fotogramma da cui iniziare la riproduzione.
Vai a e interrompi fotogramma o etichetta	Interrompe un clip filmato, spostando facoltativamente l'indicatore di riproduzione su un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da interrompere. Numero o etichetta del fotogramma dove interrompere la riproduzione.
Porta in primo piano	Porta la schermata o il clip filmato target nella posizione più alta dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Porta avanti	Porta la schermata o il clip filmato target una posizione più in alto nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Porta sullo sfondo	Sposta la schermata o il clip filmato target nella posizione più bassa dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Sposta dietro	Sposta la schermata o il clip filmato target una posizione più in basso nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Inizia trascinamento clip filmato	Inizia il trascinamento di un clip filmato.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Interrompi trascinamento clip filmato	Interrompe l'operazione di trascinamento corrente.	
Scarica clip filmato	Rimuove un clip filmato caricato mediante loadMovie() da Flash Player.	Nome dell'istanza del clip filmato.

Consultare anche

“Controllo dei suoni mediante i comportamenti” a pagina 281

“Controllo della riproduzione di video tramite i comportamenti” a pagina 305

Aggiunta e configurazione di un comportamento

Accertarsi di lavorare in un file FLA la cui impostazione di pubblicazione di ActionScript sia ActionScript 2.0 o versione precedente.

1 Selezionare l'oggetto, ad esempio un pulsante, che attiverà il comportamento.

2 Nel pannello Comportamenti, a cui si accede selezionando Finestra > Comportamenti, fare clic sul pulsante di aggiunta (+), quindi selezionare il comportamento desiderato dal sottomenu Clip filmato.

3 Selezionare il clip filmato da controllare tramite il comportamento.

4 Selezionare un percorso relativo o assoluto.

5 Se richiesto, selezionare o immettere le impostazioni relative ai parametri dei comportamenti e fare clic su OK. Nel pannello Comportamenti vengono visualizzate le impostazioni predefinite per il comportamento.

6 In Evento, fare clic su Al rilascio (evento predefinito), quindi selezionare un evento associato al mouse dal menu. Per utilizzare l'evento Al rilascio, mantenere l'opzione invariata.

Consultare anche

“Informazioni sui percorsi relativi” a pagina 69

“Informazioni sui percorsi assoluti” a pagina 68

Creazione di comportamenti personalizzati

Per creare comportamenti personalizzati, è necessario creare un file XML che contiene il codice ActionScript 2.0 richiesto per l'esecuzione del comportamento desiderato e salvarlo nella cartella dei comportamenti nel computer locale. I comportamenti vengono memorizzati nei seguenti percorsi:

- Windows: C:\Documents and Settings*utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Utenti/*nomeutente*/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/*lingua*/Configuration/Behaviors/

Prima di creare dei comportamenti personalizzati, esaminare i vari file XML dei comportamenti per meglio comprendere la sintassi dei file XML e del codice ActionScript utilizzato per creare i comportamenti. Se non si ha esperienza nella creazione di comportamenti, è importante acquisire dimestichezza con i tag XML, utilizzati per creare gli elementi dell'interfaccia utente (ad esempio, le finestre di dialogo), e con il codice ActionScript, il linguaggio utilizzato per creare i comportamenti. Per ulteriori informazioni sull'XML utilizzato per la creazione di elementi di interfaccia, vedere *Estensione di Flash*. Per informazioni su ActionScript, consultare la guida *Programmazione in ActionScript 3.0* o *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*.

È anche possibile scaricare dal sito Adobe Flash Exchange numerosi comportamenti creati da altri utenti Flash. Visitare il sito Adobe Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_exchange_it.

1 Utilizzando un editor XML, aprire il file XML di un comportamento esistente e rinominare il file in maniera adeguata per il comportamento che si intende creare.

2 Immettere un nuovo valore per l'attributo `category` del tag `behavior_devinition` nel file XML.

Il codice XML che segue crea una categoria denominata myCategory nel pannello Comportamenti di Flash, sotto cui verrà elencato il comportamento.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3 Immettere un nuovo valore per l'attributo name del tag behavior_definition. Questo sarà il nome del comportamento così come esso verrà visualizzato nell'ambiente di creazione di Flash.

4 (Opzionale) Se il comportamento personalizzato richiede una finestra di dialogo, immettere i parametri utilizzando i tag `<properties>` e `<dialog>`.

Per ulteriori informazioni sui tag e i parametri utilizzati per creare i comportamenti personalizzati, vedere *Estensione di Flash*.

5 Nel tag `<actionscript>`, inserire il codice ActionScript per creare il comportamento.

Se è la prima volta che si utilizza ActionScript, consultare la guida *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* o *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Ad esempio (dal file di comportamento Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[ //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
        loadMovieNum($clip$,$target$);
    } else {
        $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6 Salvare il file e provare il comportamento.

Consultare anche

"Divisione di un'istanza di simbolo" a pagina 203

Capitolo 10: Creazione di animazioni

Adobe® Flash® CS3 Professional include diversi metodi per inserire animazioni ed effetti speciali in un documento, ad esempio effetti di linea temporale, animazioni interpolate, modifica del contenuto di fotogrammi consecutivi nella linea temporale e animazioni fotogramma per fotogramma, fornendo in tal modo diverse opportunità per creare contenuti animati di forte impatto.

Fondamenti delle animazioni

Creazione del movimento

Adobe® Flash® CS3 Professional include diversi metodi per inserire animazioni ed effetti speciali in un documento, ad esempio effetti di linea temporale, animazioni interpolate, modifica del contenuto di fotogrammi consecutivi nella linea temporale e animazione fotogramma per fotogramma.

Consultare anche

"Informazioni sull'animazione interpolata" a pagina 227

Informazioni sui livelli nell'animazione

Ogni scena in un documento Flash può essere costituita da un qualsiasi numero di livelli. È possibile utilizzare i livelli e le cartelle di livelli per organizzare i componenti di una sequenza di animazione e per separare gli oggetti animati in modo che non si cancellino, colleghino o segmentino tra di loro. Per interpolare contemporaneamente il movimento di diversi gruppi o simboli, ognuno di essi deve trovarsi su un livello separato. Generalmente, il livello di sfondo contiene immagini statiche, mentre ogni livello aggiuntivo contiene un oggetto animato separato.

Quando un documento ha diversi livelli, può essere difficile tenere traccia degli oggetti e modificarli su più livelli. Questa operazione risulta più facile se si gestisce il contenuto livello per livello. Le cartelle di livelli consentono di organizzare i livelli in gruppi gestibili.

Creazione dei fotogrammi chiave

Le modifiche nell'animazione vengono definite in un *fotogramma chiave*. Quando si crea un'animazione fotogramma per fotogramma, ogni fotogramma è un fotogramma chiave. Nell'animazione interpolata, invece, si definiscono i fotogrammi chiave nei punti importanti dell'animazione e Flash crea il contenuto dei fotogrammi intermedi. I fotogrammi interpolati di un'animazione interpolata vengono visualizzati su uno sfondo azzurro o verde chiaro con una freccia tra i fotogrammi chiave. Poiché i documenti Flash salvano le forme in ciascun fotogramma chiave, è consigliabile creare fotogrammi chiave solo nei punti in cui le immagini presentano variazioni.

I fotogrammi chiave sono indicati nella linea temporale: un cerchio pieno rappresenta un fotogramma chiave con contenuto, mentre un cerchio vuoto prima del fotogramma indica un fotogramma chiave vuoto. I fotogrammi aggiunti successivamente allo stesso livello hanno lo stesso contenuto del fotogramma chiave.

Creazione dei fotogrammi chiave

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un fotogramma nella linea temporale, quindi selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premere Ctrl e fare clic (Macintosh) su un fotogramma nella linea temporale, quindi selezionare Inserisci fotogramma chiave.

Informazioni sulle rappresentazioni di animazioni nella linea temporale

Flash distingue nel modo seguente l'animazione interpolata dall'animazione fotogramma per fotogramma nella linea temporale:

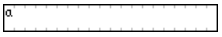
- Un punto nero nel fotogramma chiave iniziale indica le interpolazioni di movimento; i fotogrammi interpolati intermedi sono contrassegnati da una freccia nera su sfondo azzurro.

- Un punto nero nel fotogramma chiave iniziale indica le interpolazioni di forma; i fotogrammi intermedi sono contrassegnati da una freccia nera su sfondo verde.

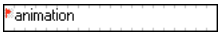
- Una linea tratteggiata indica che l'interpolazione è interrotta o incompleta, come avviene quando manca il fotogramma chiave finale.

- Un punto nero indica un singolo fotogramma. I fotogrammi in grigio chiaro dopo un fotogramma chiave singolo presentano lo stesso contenuto senza variazioni e una linea nera con un rettangolo vuoto nell'ultimo fotogramma della sequenza.

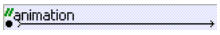
- Una *a* minuscola indica che al fotogramma è stata assegnata un'azione fotogramma mediante il pannello Azioni.



- Una bandiera rossa indica che il fotogramma contiene un'etichetta.



- Una doppia barra verde indica che il fotogramma contiene un commento.



- Un'ancora dorata indica che al fotogramma è assegnata la funzione di ancoraggio con nome.

Informazioni sulle frequenze di fotogrammi

La frequenza di fotogrammi, ossia la velocità di riproduzione dell'animazione, è misurata in numeri di fotogrammi al secondo (f/s). Una frequenza di fotogrammi troppo lenta causa l'arresto e la ripresa dell'animazione; una frequenza troppo veloce sfoca i dettagli dell'animazione. Una frequenza di 12 f/s garantisce generalmente i migliori risultati sul Web. La frequenza dei fotogrammi dei filmati QuickTime e AVI generalmente è 12 f/s, mentre la frequenza dei film standard è 24 f/s.

La complessità dell'animazione e la velocità del computer su cui viene riprodotta l'animazione incidono sull'uniformità della riproduzione. Per determinare la frequenza di fotogrammi ottimale provare le animazioni su diverse macchine.

Poiché viene specificata una sola frequenza dei fotogrammi per l'intero documento Flash, è necessario impostarla prima di iniziare a creare l'animazione.

Consultare anche

"Creazione o apertura di un documento e impostazione delle proprietà" a pagina 49

Informazioni sull'animazione fotogramma per fotogramma

L'animazione fotogramma per fotogramma cambia il contenuto dello stage in ogni fotogramma ed è ideale per animazioni complesse in cui un'immagine cambia in ogni fotogramma anziché spostarsi sullo stage. L'animazione fotogramma per fotogramma aumenta le dimensioni del file più rapidamente dell'animazione interpolata. Nell'animazione fotogramma per fotogramma, invece, Flash memorizza i valori per ogni fotogramma completo.

Creazione di animazioni fotogramma per fotogramma

Per creare un'animazione fotogramma per fotogramma, definire ciascun fotogramma come fotogramma chiave e creare un'immagine diversa per ciascun fotogramma. Ciascun nuovo fotogramma chiave ha inizialmente lo stesso contenuto del precedente; ciò consente di modificare i fotogrammi dell'animazione in modo incrementale.

1 Fare clic sul nome di un livello per attivarlo e selezionare un fotogramma nel livello in cui si desidera che abbia inizio l'animazione.

2 Se il fotogramma non è già un fotogramma chiave, selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.

3 Creare le immagini per il primo fotogramma della sequenza. È possibile usare gli strumenti di disegno, incollare immagini dagli Appunti o importare un file.

4 Per aggiungere un nuovo fotogramma chiave il cui contenuto è lo stesso del primo fotogramma chiave, fare clic sul successivo fotogramma a destra nella stessa riga e selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionare Inserisci fotogramma chiave.

5 Modificare il contenuto di questo fotogramma sullo stage per definire l'incremento successivo dell'animazione.

6 Per completare la sequenza dell'animazione fotogramma per fotogramma, ripetere i punti 4 e 5 fino a costruire il movimento desiderato.

7 Per controllare la sequenza dell'animazione, selezionare Controllo > Riproduci o fare clic sul pulsante Riproduci sul controller.

Modifica delle animazioni

Solo i fotogrammi chiave sono modificabili. I fotogrammi interpolati sono infatti visualizzabili, ma non è possibile modificarli direttamente. Per modificare i fotogrammi interpolati, è necessario modificare uno dei fotogrammi chiave di definizione o inserire un nuovo fotogramma chiave tra quelli iniziali e finali. Aggiungere elementi al fotogramma chiave corrente trascinandoli sullo stage dal pannello Libreria.

Per visualizzare e modificare più di un fotogramma per volta, utilizzare la tecnica Onion skin.

Inserimento di fotogrammi nella linea temporale

- Per inserire un nuovo fotogramma, selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui si desidera posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionare Inserisci fotogramma chiave.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui si desidera posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionare Inserisci fotogramma chiave vuoto.

Eliminazione o modifica di un fotogramma o un fotogramma chiave

- Per eliminare un fotogramma, un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi, selezionarlo e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionare Rimuovi fotogrammi. I fotogrammi circostanti rimangono invariati.
- Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, selezionarli e trascinarli nella posizione desiderata.

- Per aumentare la durata di un fotogramma chiave, trascinarlo fino al fotogramma finale della nuova sequenza tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).
- Per copiare e incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi, selezionare il fotogramma o la sequenza, quindi scegliere Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Selezionare un fotogramma o la sequenza da sostituire e selezionare Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.
- Per convertire un fotogramma chiave in un fotogramma, selezionare il fotogramma chiave e scegliere Elabora > Linea temporale > Cancella fotogramma chiave oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave, quindi selezionare Cancella fotogramma chiave. Il fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo vengono sostituiti con il contenuto del fotogramma precedente a quello cancellato.
- Per copiare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi tramite trascinamento, selezionare il fotogramma chiave o la sequenza, quindi trascinare la selezione nella nuova posizione tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Per cambiare la lunghezza di una sequenza interpolata, trascinare il fotogramma chiave iniziale o finale a sinistra o a destra.
- Per aggiungere un elemento della libreria al fotogramma chiave corrente, trascinarlo dal pannello Libreria allo stage.
- Per invertire una sequenza di animazione, selezionare i fotogrammi appropriati in uno o più livelli, quindi selezionare Elabora > Linea temporale > Inverti fotogrammi. La sequenza deve essere racchiusa tra un fotogramma chiave iniziale e uno finale.

Uso della tecnica Onion skin

Normalmente, sullo stage viene visualizzato un fotogramma della sequenza di animazione per volta. Per facilitare il posizionamento e la modifica di un'animazione fotogramma per fotogramma, è possibile visualizzare contemporaneamente due o più fotogrammi sullo stage. Il fotogramma sotto l'indicatore di riproduzione appare nei colori originali, mentre i fotogrammi circostanti appaiono opachi; in questo modo sembra che ogni fotogramma sia disegnato su un foglio di carta trasparente e che i fogli siano impilati l'uno sull'altro. I fotogrammi che appaiono opachi non possono essere modificati.

Visualizzazione simultanea di più fotogrammi di un'animazione sullo stage

❖ Fare clic sul pulsante Onion skin . Tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Inizio Onion skin e Fine Onion skin (nell'intestazione della linea temporale) nella finestra del documento sono sovrapposti come un unico fotogramma.

Controllo della visualizzazione della tecnica Onion skin

- Per visualizzare come contorni i fotogrammi inclusi nell'intervallo Onion skin, fare clic sul pulsante Contorni Onion skin .
- Per cambiare la posizione di uno dei due marcatori Onion skin, trascinarne il relativo puntatore in una nuova posizione. Normalmente i marcatori Onion skin si spostano insieme al puntatore del fotogramma corrente.
- Per attivare la modifica di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin, fare clic sul pulsante Modifica più fotogrammi . Generalmente la tecnica Onion skin consente di modificare soltanto il fotogramma corrente. Tuttavia, è possibile visualizzare il contenuto di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin e renderli disponibili per la modifica, indipendentemente dal fotogramma corrente.

Nota: *i livelli bloccati (indicati da un'icona a forma di lucchetto) non sono visualizzati quando è attivata la tecnica Onion skin. Per evitare la presenza contemporanea di un eccessivo numero di immagini, è possibile bloccare o nascondere i livelli a cui non si desidera applicare la tecnica Onion skin.*

Modifica della visualizzazione dei marcatori Onion skin

❖ Fare clic sul pulsante Elabora marcatori Onion skin e selezionare un elemento:

Mostra sempre marcatori Consente di visualizzare i marcatori Onion skin nell'intestazione della linea temporale, anche se la tecnica Onion skin non è attivata.

Ancora Onion skin Consente di bloccare i marcatori Onion skin nella posizione corrente nell'intestazione della linea temporale. Normalmente l'intervallo Onion skin è relativo al puntatore del fotogramma corrente e ai marcatori Onion skin. Ancorando i marcatori Onion skin, se ne impedisce lo spostamento insieme al puntatore del fotogramma corrente.

Onion 2 Consente di visualizzare due fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Onion 5 Consente di visualizzare cinque fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Onion skin su tutto Consente di visualizzare tutti i fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Spostamento di un'intera animazione

È necessario spostare contemporaneamente le immagini in tutti i fotogrammi e livelli per evitare di riallinearli.

1 Sbloccare tutti i livelli. Per spostare tutti gli elementi di uno o più livelli e nessuno sugli altri livelli, bloccare o nascondere tutti i livelli che non si desidera spostare.

2 Fare clic sul pulsante Modifica più fotogrammi .

3 Trascinare i marcatori Onion skin in modo che racchiudano tutti i fotogrammi che si desidera selezionare o fare clic su Elabora marcatori Onion skin e selezionare Onion skin su tutto.

4 Selezionare Modifica > Seleziona tutto.

5 Trascinare l'intera animazione nella nuova posizione sullo stage.

Copia e incolla di un'interpolazione di movimento

L'opzione di copia e incolla di un movimento consente di copiare un interpolazione di movimento e di incollare (o applicare) le informazioni sui fotogrammi, l'interpolazione e i simboli a un altro oggetto.

1 Selezionare i fotogrammi nella linea temporale contenenti l'interpolazione di movimento da copiare. I fotogrammi selezionati devono trovarsi sullo stesso livello; tuttavia non devono estendersi su un'unica interpolazione di movimento. La selezione può coprire un'interpolazione, fotogrammi vuoti o due o più interpolazioni.

2 Selezionare Modifica > Linea temporale > Copia movimento.

3 Selezionare l'istanza del simbolo che deve ricevere l'interpolazione di movimento copiata.

4 Selezionare Modifica > Linea temporale > Incolla movimento.

Le informazioni sui fotogrammi, le interpolazioni e i simboli necessari vengono inserite in modo da corrispondere all'interpolazione originale copiata.

Per copiare un'interpolazione di movimento di un simbolo nel pannello Azioni o per utilizzarla in un altro progetto come codice ActionScript™, utilizzare il comando Copia movimento come ActionScript.

Incollare proprietà dell'interpolazione di movimento

Incollando proprietà dell'interpolazione di movimento è possibile copiare un'interpolazione di movimento e incollare solo proprietà specifiche da applicare a un altro oggetto.

1 Selezionare i fotogrammi nella linea temporale contenenti l'interpolazione di movimento da copiare. I fotogrammi selezionati devono trovarsi sullo stesso livello; tuttavia non devono estendersi su un'unica interpolazione di movimento. La selezione può coprire un'interpolazione, fotogrammi vuoti o due o più interpolazioni.

2 Selezionare Modifica > Linea temporale > Copia movimento.

3 Selezionare l'istanza del simbolo che deve ricevere l'interpolazione di movimento copiata.

4 Selezionare Modifica > Linea temporale > Incolla speciale movimento. Selezionare le proprietà dell'interpolazione di movimento specifiche da incollare all'istanza del simbolo. Le proprietà di interpolazione sono:

Posizione X Distanza a cui si spinge un oggetto nella direzione x.

Posizione Y Distanza a cui si spinge un oggetto nella direzione y.

Scala orizzontale Il rapporto tra le dimensioni correnti dell'oggetto e le sue dimensioni naturali nella direzione orizzontale (X).

Ridimensionamento verticale Specifica il rapporto tra le dimensioni correnti dell'oggetto e le sue dimensioni naturali nella direzione verticale (Y).

Rotazione e inclinazione La rotazione e l'inclinazione dell'oggetto. Tali proprietà devono essere applicate congiuntamente a un oggetto. L'inclinazione è una misura della rotazione espressa in gradi; quando si effettua la rotazione e l'inclinazione, ogni proprietà incide sulle altre.

Colore Tutti i valori relativi al colore, ad esempio Tinta, Luminosità e Alfa, vengono applicati all'oggetto.

Filtri Tutti i valori e le modifiche dei filtri per l'intervallo selezionato. Se a un oggetto vengono applicati filtri, il filtro viene incollato con tutti i valori integri e il suo stato (abilitato o disabilitato) si applica anche al nuovo oggetto.

Metodo di fusione Consente di applicare il metodo di fusione dell'oggetto.

Sostituisci proprietà di scala oggetto target Quando è deselezionata, questa opzione specifica che vengano incollate tutte le proprietà relative all'oggetto target. Quando è selezionata, sostituisce le proprietà di scala del target.

Sostituisci proprietà di rotazione e inclinazione oggetto target Quando è deselezionata, questa opzione specifica che vengano incollate tutte le proprietà relative all'oggetto target. Quando è selezionata, le proprietà incollate sostituiscono le proprietà della rotazione e della scala esistenti dell'oggetto.

Le informazioni sui fotogrammi, le interpolazioni e i simboli necessari vengono inserite in modo da corrispondere all'interpolazione originale copiata.

Per copiare un'interpolazione di movimento di un simbolo nel pannello Azioni o per utilizzarla in un altro progetto come ActionScript, utilizzare il comando Copia movimento come ActionScript.

Copia movimento come ActionScript

Consente di copiare le proprietà che definiscono un'interpolazione di movimento nella linea temporale come ActionScript 3.0 e applicano quel movimento a un altro simbolo, nel pannello Azioni o nei file sorgente (ad esempio i file di classe) per un documento Flash che utilizza ActionScript 3.0.

Utilizzare le classi fl.motion per personalizzare l'ActionScript generato da Flash per il progetto specifico. Per ulteriori informazioni, vedere le classi fl.motion nella *Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0*.

Copia movimento come ActionScript 3.0 consente di acquisire le seguenti proprietà di un'interpolazione di movimento:

- Posizione
- Scala
- Inclina
- Rotazione
- Punto di trasformazione
- Colore
- Metodo di fusione
- Orientamento al tracciato
- Scala
- Impostazione di memorizzazione nella cache come bitmap
- Etichette dei fotogrammi
- Guide di movimento
- Andamento personalizzato
- Filtri

Per un'esercitazione video sul copia e incolla di movimenti come ActionScript, vedere www.adobe.com/go/vid0126_it.

1 Selezionare i fotogrammi nella linea temporale contenenti l'interpolazione di movimento da copiare. I fotogrammi selezionati devono trovarsi sullo stesso livello; tuttavia non devono estendersi su un'unica interpolazione di movimento. La selezione può coprire un'interpolazione, fotogrammi vuoti o due o più interpolazioni.

2 Selezionare Modifica > Linea temporale > Copia movimento come ActionScript 3.0.

Immettere il nome dell'istanza da allegare all'interpolazione di movimento. In Flash vengono generati ActionScript specifici per quel nome di istanza. Modificare l'ActionScript generato da Flash successivamente per istanze diverse.

Flash consente di copiare negli Appunti del sistema il codice ActionScript che descrive l'interpolazione di movimento selezionata. Incollare il codice nel pannello Azioni di un documento Flash contenente l'istanza per ricevere l'interpolazione copiata

Il codice ActionScript contiene le seguenti voci:

- Un'importazione della classe fl.motion.Animator
- Un oggetto XML per l'istanza fornita (instance_xml:XML)
- Un oggetto Animator per l'istanza (instance_animator:Animator)
- Una chiamata al metodo Animator.play() per avviare l'animazione

Nota: *quando si lavora con guide di movimento, si possono determinare alcune differenze tra il codice XML generato dal comando Copia movimento e quello generato dal comando Copia movimento come ActionScript 3.0. Se una guida di movimento e un andamento personalizzato vengono applicati a un'interpolazione, i tag XML di Copia movimento includono le proprietà delle curve Bézier per l'andamento e l'XML utilizza solo due fotogrammi chiave. Per la stessa interpolazione, se si utilizza il comando Copia movimento come ActionScript 3.0 vengono creati fotogrammi chiave per ciascun fotogramma e vengono applicati i valori corretti a ciascun fotogramma chiave. Se si rimuove la guida di movimento, viene visualizzato lo stesso codice XML che descrive l'andamento personalizzato per entrambi i comandi.*

Estensione delle immagini statiche

Quando si crea uno sfondo per l'animazione, un'immagine statica può restare invariata per diversi fotogrammi. Aggiungendo nuovi fotogrammi (non fotogrammi chiave) a un livello si estende il contenuto dell'ultimo fotogramma chiave a tutti i nuovi fotogrammi.

Per estendere manualmente un'immagine statica su più fotogrammi o per utilizzare una scelta rapida, creare un'immagine nel primo fotogramma chiave della sequenza ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un fotogramma sulla destra indicante la fine della sequenza che si desidera aggiungere e selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma.
- Trascinare il fotogramma chiave verso destra tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh). In questo modo si crea una nuova sequenza di fotogrammi con un fotogramma chiave nel punto finale.

Informazioni sui livelli maschera

Per gli effetti riflettore e le transizioni, è possibile utilizzare un livello maschera per creare un'area trasparente attraverso la quale vengono visualizzati i livelli sottostanti. Un elemento maschera può essere una forma piena, un oggetto testo, un'istanza di un simbolo grafico o un clip filmato. È possibile raggruppare più livelli sotto un singolo livello maschera per creare effetti sofisticati.

Per creare effetti dinamici, è possibile animare un livello maschera. Per una forma piena usata come maschera, utilizzare l'interpolazione di forma; per un oggetto testo, un'istanza grafica o un clip filmato, utilizzare l'interpolazione di movimento. Quando si utilizza l'istanza di un clip filmato come maschera, è possibile animare la maschera lungo un tracciato di movimento.

Per creare un livello maschera, posizionare un elemento maschera sul livello che si desidera utilizzare come maschera. Invece di presentare un riempimento o un tratto, l'elemento maschera svolge la funzione di una finestra che rivela l'area sottostante contenente livelli collegati. La parte restante del livello maschera nasconde tutto tranne il contenuto visibile attraverso l'elemento maschera. Un livello maschera può contenere un solo elemento maschera. Non è possibile inserire un livello maschera in un pulsante o applicare una maschera a un'altra.

Per creare un livello maschera da un clip filmato, utilizzare ActionScript. In tal caso il livello maschera può essere applicato solo a un altro clip filmato. Vedere Uso di clip filmato come maschere in *Apprendimento di ActionScript2.0 in Adobe Flash*.

Per un'esercitazione video sull'animazione di maschere, vedere www.adobe.com/go/vid0127_it.

Per un esempio di maschere definite tramite script, vedere la pagina Web Flash Samples all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Masking\ScriptableMasks per accedere all'esempio.

Operazioni con i livelli maschera

È possibile utilizzare i livelli maschera per rivelare parti di un'immagine o di una grafica nel livello sottostante. Per creare una maschera, è necessario specificare che un livello è un livello maschera e disegnare o posizionare una forma piena in quel livello. È possibile utilizzare qualsiasi forma piena, compresi gruppi, testo e simboli come maschera. Il livello maschera rivela l'area di livelli collegati sotto la forma piena.

Per un'esercitazione video sull'animazione di maschere, vedere www.adobe.com/go/vid0127_it.

Per un esempio di maschere definite tramite script, vedere la pagina Web Flash Samples all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Masking\ScriptableMasks per accedere all'esempio.

Consultare anche

“Animazione interpolata” a pagina 227

“Aggiunta di un'interpolazione di movimento a istanze, gruppi o testo” a pagina 228

“Interpolazione di movimento lungo un tracciato” a pagina 231

Creazione di un livello maschera

1 Selezionare o creare un livello contenente gli oggetti che appariranno all'interno della maschera.

2 Selezionare Inserisci > Linea temporale > Livello per creare un nuovo livello sopra di esso. Poiché un livello maschera nasconde sempre il livello immediatamente sottostante, accertarsi di creare il livello maschera nella posizione appropriata.

3 Posizionare una forma piena, un testo o l'istanza di un simbolo sul livello maschera. Nei livelli maschera Flash ignora le bitmap, i gradienti, la trasparenza, i colori e gli stili di linea. Tutte le aree piene diventano completamente trasparenti nella maschera; tutte le aree non piene diventano invece opache.

4 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premere il tasto Ctrl e fare clic (Macintosh) sul nome del livello maschera nella linea temporale, quindi selezionare Maschera. Il livello maschera è indicato da un'apposita icona. Il livello immediatamente sottostante è collegato al livello maschera e il contenuto è visibile attraverso l'area piena sulla maschera. Il nome del livello mascherato è rientrato e l'icona assume l'aspetto di un livello mascherato.

5 Per visualizzare l'effetto maschera in Flash, bloccare il livello maschera e il livello mascherato.

Livelli aggiuntivi di maschera dopo la creazione di un livello maschera

- Trascinare un livello esistente direttamente sotto il livello maschera.
- Creare un nuovo livello ovunque sotto il livello maschera.
- Selezionare Elabora > Linea temporale > Proprietà livello, quindi selezionare Mascherato.

Scollegamento di livelli da un livello maschera

❖ Selezionare il livello da scollegare ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare il livello sopra il livello maschera.
- Selezionare Elabora > Linea temporale > Proprietà livello, quindi selezionare Normale.

Animazione di una forma piena, di un oggetto testo o dell'istanza di un simbolo grafico su un livello maschera

1 Selezionare il livello maschera nella linea temporale.

2 Per sbloccare il livello maschera, fare nuovamente clic nella colonna con l'icona a forma di lucchetto.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se l'oggetto maschera è una forma piena, applicare l'interpolazione di forma all'oggetto.

- Se l'oggetto maschera è un oggetto testo o un'istanza di un simbolo grafico, applicare l'interpolazione di movimento all'oggetto.

4 Al termine dell'operazione di animazione, fare clic nella colonna a forma di lucchetto in corrispondenza del livello maschera per bloccare di nuovo il livello.

Animazione di un clip filmato su un livello maschera

1 Selezionare il livello maschera nella linea temporale.

2 Fare doppio clic sul clip filmato sullo stage per modificare il clip filmato in posizione e visualizzare la linea temporale del clip filmato.

3 Applicazione di interpolazione di movimento al clip filmato

4 Una volta completata la procedura di animazione, fare clic sul pulsante Indietro per tornare alla modalità di modifica del documento.

5 Fare clic nella colonna a forma di lucchetto in corrispondenza del livello maschera per bloccare di nuovo il livello.

Uso degli effetti linea temporale

Informazioni sugli effetti linea temporale

Flash include effetti predefiniti per la linea temporale che consentono di creare animazioni complesse con un numero minimo di operazioni. È possibile applicare gli effetti linea temporale ai seguenti oggetti:

- Testo
- Grafica, inclusi forme, gruppi e simboli grafici
- Immagini bitmap
- Simboli di pulsanti

Nota: *quando viene applicato un effetto linea temporale a un clip filmato, l'effetto viene nidificato all'interno del clip filmato.*

Aggiunta di un effetto linea temporale

Quando si aggiunge un effetto linea temporale a un oggetto, Flash crea un nuovo livello sul quale trasferisce l'oggetto interessato. L'oggetto viene posizionato all'interno dell'immagine dell'effetto; tutte le interpolazioni e trasformazioni richieste per l'effetto risiedono nell'immagine sul nuovo livello creato.

Il nuovo livello riceve automaticamente lo stesso nome dell'effetto, con un numero finale che rappresenta l'ordine in cui l'effetto è stato applicato tra tutti gli effetti del documento.

Quando si aggiunge un effetto linea temporale, una cartella con il nome dell'effetto viene aggiunta alla libreria che contiene gli elementi usati nel processo di creazione dell'effetto.

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare l'oggetto a cui aggiungere l'effetto linea temporale. Selezionare Inserisci > Effetti linea temporale, effettuare una selezione e selezionare un effetto nell'elenco.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto a cui aggiungere l'effetto linea temporale. Selezionare Effetti linea temporale, effettuare una selezione e selezionare un effetto.

2 Visualizzare l'anteprima degli effetti in base alle impostazioni predefinite. Modificare le impostazioni predefinite, quindi fare clic su Aggiorna anteprima per visualizzare l'effetto con le nuove impostazioni.

3 Quando l'effetto linea temporale viene visualizzato nel modo desiderato nella finestra di anteprima, fare clic su OK.

Impostazioni degli effetti linea temporale

Ciascun effetto linea temporale manipola un elemento grafico o un simbolo in modo specifico e consente di modificare i parametri individuali per ottenere l'effetto desiderato. Nella finestra di anteprima vengono visualizzate le modifiche apportate quando si cambiano le impostazioni.

Nome e descrizione dell'effetto movimento	**Impostazioni**
Copia su griglia	
Duplica un oggetto selezionato per il numero di colonne, quindi moltiplica le colonne per il numero di righe in modo da creare una griglia degli elementi.	• Numero di righe • Numero di colonne • Distanza tra righe, espressa in pixel • Distanza tra colonne, espressa in pixel
Duplicato distribuito	
Duplica un oggetto selezionato per il numero di volte immesso nelle impostazioni. Il primo elemento è una copia dell'oggetto originale. Gli oggetti vengono modificati in incrementi finché l'oggetto finale non riflette i parametri immessi nelle impostazioni.	• Numero di copie • Distanza offset, posizione x, espressa in pixel • Distanza offset, posizione y, espressa in pixel • Rotazione offset, espressa in gradi • Fotogramma iniziale offset, in fotogrammi lungo la linea temporale • Scala esponenziale per x, y, espressa in percentuale di delta • Scala lineare per x, y, espressa in percentuale di delta • Alfa finale, espressa in percentuale • Cambia colore, selezionare/deselezionare • Colore finale, espresso in valore esadecimale RGB (la copia finale ha questo valore di colore; le copie intermedie lo raggiungono gradualmente) • Ritardo di duplicazione, espresso in fotogrammi (ha come risultato la pausa tra le copie)
Sfocatura	
Crea un effetto di sfocatura del movimento cambiando il valore alfa, la posizione oppure la scala di un soggetto nel tempo.	• Durata effetto, espressa in fotogrammi • Consenti sfocatura orizzontale • Consenti sfocatura verticale • Direzione sfocatura • Numero di passaggi • Scala iniziale
Ombra esterna	
Crea un'ombra sotto l'elemento selezionato.	• Colore, espresso in valore esadecimale RGB • Trasparenza alfa, espressa in percentuale • Offset ombra, in *x, y* espressa in pixel
Espandi	

Nome e descrizione dell'effetto movimento	Impostazioni
Espande, contrae o espande e contrae gli oggetti nel tempo. Questo effetto funziona al meglio con due o più oggetti raggruppati insieme o combinati in un clip filmato o simbolo grafico. Gli oggetti contenenti testo o lettere funzionano bene con questo effetto.	• Espandi durata, espressa in fotogrammi • Espandi, comprimi, entrambi • Espandi direzione, a sinistra, a partire dal centro, a destra • Offset frammento, espresso in pixel • Sposta centro gruppo di, offset *x, y*, espressa in pixel • Cambia dimensioni frammento di, altezza, larghezza, espressa in pixel
Esplosione	
Dà l'impressione di un oggetto che esplode. Gli elementi di testo o un gruppo complesso di oggetti (simboli, forme o clip filmato) si dividono, ruotano e tracciano un arco.	• Durata effetto, espressa in fotogrammi • Direzione esplosione, verso l'alto a sinistra, al centro o a destra, verso il basso a sinistra, al centro o a destra • Dimensioni arco, offset *x, y* espressa in pixel • Ruota frammenti di, espressa in gradi • Modifica dimensioni frammenti di, espressa in gradi • Alfa finale, espressa in percentuale
Transform	
Regola la posizione, la scala, la rotazione, l'alfa e la tinta dell'elemento selezionato. Utilizzare Trasformazione per applicare un effetto singolo o una combinazione di effetti per creare effetti Dissolvenza in entrata/Dissolvenza in uscita, Entrata veloce/Uscita veloce, Espande/Contrae e Ruota a sinistra/Ruota a destra.	• Durata effetto, espressa in fotogrammi • Sposta alla posizione, offset *x, y* espressa in pixel • Cambia posizione di, offset *x, y* espressa in pixel • Scala, bloccare per applicare le modifiche congiuntamente, in percentuale; sbloccare per applicare le modifiche separatamente all'asse *x* e/o *y*, in percentuale • Ruota, in gradi • Ruota, numero di volte • Volte, in senso antiorario, in senso orario • Cambia colore, selezionare/deselezionare • Colore finale, espresso in valore esadecimale RGB • Alfa finale, espressa in percentuale • Andamento movimento
Transizione	
Consente di far apparire o scomparire gli oggetti selezionati tramite gli effetti di dissolvenza, comparsa o una combinazione di entrambi.	• Durata effetto, espressa in fotogrammi • Direzione, passare da entrata e uscita e viceversa, selezionare su, giù, sinistra o destra • Dissolvenza, selezionare/deselezionare • A comparsa, selezionare/deselezionare • Andamento movimento

Modifica di un effetto linea temporale

1 Selezionare l'oggetto associato all'effetto sullo stage ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Modifica.
- Fare clic sull'oggetto con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Effetti linea temporale > Modifica effetto.

2 Modificare le impostazioni e fare clic su OK.

Eliminazione di un effetto linea temporale

❖ Sullo stage, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto che contiene l'effetto linea temporale da eliminare e selezionare Effetti linea temporale > Rimuovi effetto.

Animazione interpolata

Informazioni sull'animazione interpolata

Con Flash è possibile creare due tipi di animazione interpolata:

- Nell'interpolazione di movimento si definiscono dapprima proprietà quali la posizione, le dimensioni e la rotazione di un'istanza, un gruppo o un blocco di testo, quindi si modificano queste proprietà in un secondo momento. È anche possibile applicare un'interpolazione di movimento lungo un tracciato.
- Nell'interpolazione di forma si disegna dapprima una forma, quindi la si cambia o se ne disegna un'altra in un secondo momento. Flash esegue l'interpolazione dei valori o delle forme per i fotogrammi intermedi, creando così l'animazione.

Nota: *per applicare l'interpolazione di forma a gruppi, istanze o immagini bitmap, è necessario prima dividere questi elementi. Per applicare l'interpolazione di forma al testo, è necessario dividere due volte il testo per convertirlo in oggetti.*

L'animazione interpolata è ideale per creare movimento e cambiamenti nel tempo, limitando al contempo le dimensioni del file. Nell'animazione interpolata vengono memorizzati solo i valori per i cambiamenti tra fotogrammi.

Per preparare in modo rapido gli elementi di un documento per l'animazione interpolata, distribuire gli oggetti sui livelli.

È possibile applicare l'animazione interpolata a un oggetto su un livello maschera per creare una maschera dinamica.

Per esercitazioni video sulle animazioni vedere quanto segue:

- Creazione di interpolazioni di forme: www.adobe.com/go/vid0124_it
- Creazione di interpolazioni di movimento: www.adobe.com/go/vid0125_it
- Copia e incolla di ActionScript da un'animazione: www.adobe.com/go/vid0126_it
- Creazione e animazione di maschere: www.adobe.com/go/vid0127_it

Per un'esercitazione sull'animazione della linea temporale, vedere Creazione di un'animazione della linea temporale nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Per alcuni esempi di animazione, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Di seguito sono riportati gli esempi disponibili:

- Ombra esterna animata: scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Graphics\AnimatedDropShadow per accedere all'esempio.
- Animazione e gradienti: Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

Consultare anche

“Informazioni sui livelli maschera” a pagina 222

“Divisione del testo” a pagina 256

“Divisione di gruppi e oggetti” a pagina 190

Distribuzione degli oggetti sui livelli per l'animazione interpolata

Per separare i livelli per applicare l'animazione interpolata agli oggetti è possibile distribuire gli oggetti selezionati in un fotogramma. Flash distribuisce ciascun oggetto su un nuovo livello separato. Gli oggetti non selezionati, inclusi quelli di altri fotogrammi, vengono mantenuti nelle posizioni originali.

È possibile applicare il comando Distribuisci su livelli a qualsiasi tipo di elemento presente sullo stage, compresi oggetti grafici, istanze, bitmap, video clip e blocchi di testo divisi.

Consultare anche

"Divisione del testo" a pagina 256

Informazioni sui nuovi livelli

I nomi dei nuovi livelli creati durante l'operazione Distribuisci su livelli vengono assegnati in base al nome del componente che contengono:

- A un nuovo livello contenente un elemento della libreria, quale un simbolo, una bitmap o un video clip, è assegnato lo stesso nome dell'elemento.
- A un nuovo livello contenente un'istanza con nome è assegnato il nome dell'istanza.
- A un nuovo livello contenente un carattere del testo diviso è assegnato il nome del carattere.
- A un nuovo livello contenente un oggetto grafico è assegnato il nome Livello1, Livello2 e così via, poiché gli oggetti grafici non hanno nome.

Flash inserisce nuovi livelli sotto qualsiasi livello selezionato. I nuovi livelli vengono disposti dall'alto verso il basso, nell'ordine in cui gli elementi selezionati erano stati creati in origine. Nel caso di testo diviso, i livelli vengono disposti in base all'ordine dei caratteri, da sinistra a destra, da destra a sinistra o dall'alto verso il basso. Ad esempio, se si divide il testo *FLASH* e lo si distribuisce su livelli, i nuovi livelli F, L, A, S e H vengono disposti dall'alto verso il basso, immediatamente sotto il livello che conteneva inizialmente il testo.

Distribuzione degli oggetti sui livelli

1 Selezione degli oggetti da distribuire sui livelli È possibile disporre gli oggetti su un singolo livello o su diversi livelli anche non contigui.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Elabora > Linea temporale > Distribuisci su livelli.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premere Ctrl e fare clic (Macintosh) su uno degli oggetti selezionati, quindi selezionare Distribuisci su livelli.

Consultare anche

"Animazione interpolata" a pagina 227

Aggiunta di un'interpolazione di movimento a istanze, gruppi o testo

Per interpolare i cambiamenti delle proprietà di istanze, gruppi e testo, utilizzare l'interpolazione di movimento. Flash può interpolare la posizione, le dimensioni, la rotazione e l'inclinazione di istanze, gruppi e testo. Inoltre Flash può interpolare il colore di istanze e testo creando cambiamenti di colore graduali o applicando effetti di dissolvenza in entrata o in uscita. Per interpolare il colore di gruppi o testo, è necessario convertirli in simboli. Per animare separatamente singoli caratteri in un blocco di testo, posizionare ciascun carattere in un blocco di testo separato.

Se si applica un'interpolazione di movimento e si cambia il numero di fotogrammi tra i due fotogrammi chiave o si sposta il gruppo o il simbolo in uno dei fotogrammi chiave, Flash esegue automaticamente una nuova interpolazione dei fotogrammi.

Per un'esercitazione video sulle interpolazioni di movimento, vedere www.adobe.com/go/vid0125_it.

Per un'esercitazione sulle interpolazioni di movimento, vedere Creazione di un'animazione della linea temporale nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Per alcuni esempi di animazione, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Di seguito sono riportati gli esempi disponibili:

- Ombra esterna animata: scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Graphics\AnimatedDropShadow per accedere all'esempio.
- Animazione e gradienti: Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

Consultare anche

“Creazione di simboli” a pagina 197

“Divisione del testo” a pagina 256

“Animazione interpolata” a pagina 227

Creazione di un'interpolazione di movimento utilizzando l'opzione Interpolazione movimento

1 Fare clic sul nome di un livello per attivarlo e selezionare un fotogramma chiave vuoto nel livello in cui si desidera che inizi l'animazione.

2 Per creare il primo fotogramma dell'interpolazione di movimento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Creare un oggetto grafico con gli strumenti Penna, Ovale, Rettangolo, Matita o Pennello, quindi convertirlo in un simbolo.
- Creare un'istanza, un gruppo o un blocco di testo sullo stage.
- Trascinare l'istanza di un simbolo dal pannello Libreria.

3 Creare un secondo fotogramma chiave in cui l'animazione dovrà terminare e lasciarlo selezionato.

4 Per modificare la voce nel fotogramma finale effettuare una delle seguenti operazioni. Per interpolare il colore di elementi che non sono istanze o blocchi di testo, utilizzare l'interpolazione di forma:

- Spostare l'elemento in una nuova posizione.
- Modificare le dimensioni, la rotazione o l'inclinazione dell'elemento.
- Modificare il colore dell'elemento (solo nel caso di istanze o blocchi di testo).

5 Fare clic su un fotogramma nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione, quindi selezionare Movimento dal menu a comparsa Interpolazione nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà).

6 Se al punto 4 si sono modificate le dimensioni dell'elemento, selezionare Scala per interpolare le dimensioni dell'elemento selezionato.

7 Per produrre un effetto di movimento più realistico, è possibile applicare l'andamento all'interpolazione di movimento. Per applicare l'andamento all'interpolazione di movimento, specificare un valore di andamento per ogni interpolazione di movimento creata mediante il cursore Andamento, oppure servirsi della finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita per controllare con maggior precisione la velocità dell'interpolazione di movimento.

Trascinare il cursore accanto al valore Andamento o immettere un valore per impostare la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati:

- Per avviare l'interpolazione di movimento lentamente e accelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso l'alto o immettere un valore negativo compreso tra -1 e -100.
- Per avviare l'interpolazione di movimento rapidamente e decelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso il basso o immettere un valore positivo compreso tra 1 e 100.
- Utilizzare la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita per produrre un cambiamento di velocità più complesso nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione.

Per impostazione predefinita la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati è costante. L'opzione Andamento conferisce maggiore naturalezza all'accelerazione o alla decelerazione regolando gradualmente la velocità di cambiamento.

8 Per ruotare l'elemento selezionato durante l'interpolazione, selezionare un'opzione dal menu Ruota:

- Selezionare Nessuno (impostazione predefinita) per impedire la rotazione.
- Selezionare Automatica per ruotare l'oggetto una volta nella direzione che richiede il minor movimento.
- Selezionare Orario o Antiorario per ruotare l'oggetto come indicato, quindi immettere un numero per specificare il numero di rotazioni.

Nota: *la rotazione al punto 8 è in aggiunta a qualsiasi rotazione applicata al fotogramma finale al punto 4.*

9 Se si utilizza un tracciato del movimento, selezionare Orienta verso tracciato per orientare la linea di base dell'elemento interpolato verso il tracciato del movimento.

10 Selezionare l'opzione Sincr. nella finestra di ispezione Proprietà per sincronizzare l'animazione delle istanze del simbolo grafico con la linea temporale principale.

Nota: *l'opzione Elabora > Linea temporale > Sincronizza simboli e l'opzione Sincr. ricalcolano il numero di fotogrammi in un'interpolazione in modo che corrisponda al numero di fotogrammi assegnato all'interpolazione nella linea temporale.*

11 Se si utilizza un tracciato del movimento, selezionare Aggancia per agganciare l'elemento interpolato al tracciato del movimento per il punto di registrazione.

Creazione di un'interpolazione di movimento utilizzando il comando Crea interpolazione movimento

1 Selezionare un fotogramma chiave vuoto e disegnare un oggetto sullo stage o trascinare un'istanza di un simbolo dal pannello Libreria.

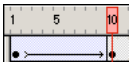
Nota: *per creare un'interpolazione, è necessario che sul livello ci sia un solo elemento.*

2 Selezionare Inserisci > Linea temporale > Crea interpolazione movimento. Se si disegna un oggetto al punto 1, Flash lo converte automaticamente in un simbolo e gli assegna il nome *Interpolazione 1*.

3 Fare clic sul fotogramma in cui si desidera concludere l'animazione e selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma.

4 Spostare la voce sullo stage nella posizione desiderata. Modificare le dimensioni dell'elemento per interpolarne la modifica in scala. Per interpolarne la rotazione, regolare la rotazione dell'elemento. Deselezionare l'oggetto una volta completate le regolazioni.

Alla fine dell'intervallo dei fotogrammi viene automaticamente aggiunto un fotogramma chiave.



5 Trascinare il cursore accanto al valore Andamento o immettere un valore per impostare la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati:

- Per avviare l'interpolazione di movimento lentamente e accelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso l'alto o immettere un valore compreso tra -1 e -100.
- Per avviare l'interpolazione di movimento rapidamente e decelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso il basso o immettere un valore positivo compreso tra 1 e 100. Per impostazione predefinita la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati è costante. L'opzione Andamento conferisce maggiore naturalezza all'accelerazione o alla decelerazione regolando gradualmente la velocità di cambiamento.
- Utilizzare la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita per produrre un cambiamento di velocità più complesso nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione.

6 Per ruotare l'elemento selezionato durante l'interpolazione, selezionare un'opzione dal menu Ruota:

- Selezionare Automatica per ruotare l'oggetto una volta nella direzione che richiede il minor movimento.
- Selezionare Orario o Antiorario per ruotare l'oggetto come indicato, quindi immettere un numero per specificare il numero di rotazioni.

Nota: *la rotazione al punto 6 è in aggiunta a qualsiasi rotazione applicata al fotogramma finale al punto 4.*

7 Se si utilizza un tracciato del movimento, selezionare Orienta verso tracciato per orientare la linea di base dell'elemento interpolato verso il tracciato del movimento.

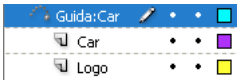
8 Selezionare Sincronizzazione per garantire che l'istanza venga ripetuta ciclicamente in maniera corretta nel documento principale.

Usare il comando Sincronizzazione se il numero di fotogrammi nella sequenza di animazione all'interno del simbolo non è un multiplo esatto del numero di fotogrammi occupati dall'istanza grafica nel documento.

9 Se si utilizza un tracciato del movimento, selezionare Aggancia per agganciare l'elemento interpolato al tracciato del movimento per il punto di registrazione.

Interpolazione di movimento lungo un tracciato

I livelli guida di movimento consentono di disegnare tracciati lungo i quali è possibile animare istanze, gruppi o blocchi di testo interpolati. È possibile collegare più livelli a un livello guida di movimento per far seguire lo stesso tracciato a più oggetti. Un livello normale collegato a un livello guida di movimento diventa un livello guidato.



In questo esempio due oggetti su livelli separati sono associati allo stesso tracciato del movimento.

Per un'esercitazione video sulle interpolazioni di movimento, vedere www.adobe.com/go/vid0125_it.

Per un'esercitazione sulle interpolazioni di movimento, vedere Creazione di un'animazione della linea temporale nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Per alcuni esempi di animazione, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Di seguito sono riportati gli esempi disponibili:

- Ombra esterna animata: scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Graphics\AnimatedDropShadow per accedere all'esempio.
- Animazione e gradienti: Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

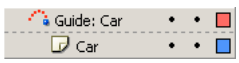
Creazione di un tracciato del movimento per un'animazione interpolata

1 Creazione di una sequenza di animazione con interpolazione di movimento Se si seleziona Orienta verso tracciato, la linea di base dell'elemento interpolato si orienta verso il tracciato del movimento. Se si seleziona Aggancia, il punto di registrazione dell'elemento interpolato si aggancia al tracciato del movimento.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare il livello contenente l'animazione, quindi selezionare Inserisci > Linea temporale > Guida movimento.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premere Ctrl e fare clic (Macintosh) sul livello contenente l'animazione, quindi selezionare Aggiungi guida movimento.

Flash crea un nuovo livello sopra quello selezionato con un'icona guida movimento a sinistra del nome del livello.



Livello guida di movimento sopra lo strato selezionato

3 Usare lo strumento Penna, Matita, Linea, Cerchio, Rettangolo o Pennello per disegnare il tracciato desiderato.

4 Agganciare il centro all'inizio della linea nel primo fotogramma e alla fine della linea nell'ultimo fotogramma.

Nota: *per ottenere risultati di agganciamento ottimali, trascinare il simbolo dal punto di registrazione.*

5 Per nascondere il livello guida di movimento e la linea in modo che quando si lavora sia visibile soltanto il movimento dell'oggetto, fare clic nella colonna con l'icona a forma di occhio sul livello guida di movimento.

Il gruppo o il simbolo segue il tracciato del movimento quando si riproduce l'animazione.

Collegamento di livelli a un livello guida di movimento

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare un livello esistente sotto il livello guida di movimento. Il livello viene rientrato sotto il livello guida di movimento. Tutti gli oggetti su questo livello si agganciano automaticamente al tracciato del movimento.
- Creare un nuovo livello sotto il livello guida di movimento. Gli oggetti che si interpolano su questo livello vengono automaticamente interpolati lungo il tracciato del movimento.
- Creare un livello sotto un livello guida di movimento. Selezionare Elabora > Linea temporale > Proprietà livello, quindi selezionare Guida.

Scollegamento di livelli da un livello guida di movimento

❖ Selezionare il livello da scollegare ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare il livello sopra il livello guida di movimento.
- Selezionare Elabora > Linea temporale > Proprietà livello, quindi selezionare Normale come tipo di livello.

Applicazione dell'andamento personalizzato in entrata/uscita alle interpolazioni di movimento

La finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita visualizza un grafico che rappresenta la curva del movimento nel tempo. L'asse orizzontale rappresenta i fotogrammi; l'asse verticale rappresenta la modifica in percentuale. Il primo fotogramma chiave viene rappresentato come 0%, l'ultimo come 100%.

L'inclinazione della curva del grafico rappresenta la frequenza di cambiamento dell'oggetto. Quando la curva appare orizzontale (priva di inclinazione) la velocità è pari a zero; quando è verticale, la velocità di cambiamento è istantanea.

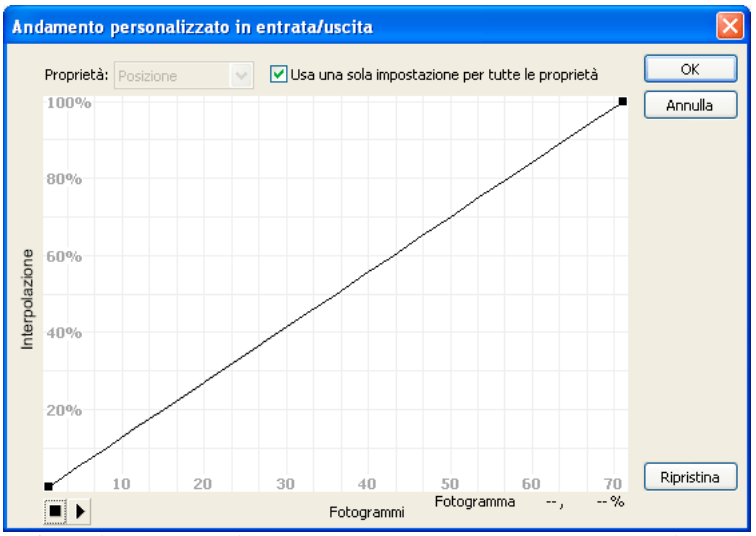


Grafico Andamento personalizzato in entrata/uscita in cui viene mostrata una velocità costante

Controlli aggiuntivi per la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita

Uso della casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà È selezionata l'impostazione predefinita; la curva visualizzata viene utilizzata per tutte le proprietà e il menu a comparsa Proprietà è disabilitato. Quando la casella di

controllo non è selezionata, il menu a comparsa Proprietà è abilitato e ogni proprietà ha una curva separata che ne definisce la velocità.

Menu a comparsa Proprietà Questo menu è abilitato solo quando la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà non è selezionata. Quando è abilitato, viene mantenuta una curva diversa per ognuna delle cinque proprietà visualizzate nel menu. Quando viene selezionata una proprietà nel menu, viene visualizzata la relativa curva. Le proprietà sono:

- **Posizione** Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la posizione di un oggetto animato sullo stage.
- **Rotazione** Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la rotazione di un oggetto animato. Ad esempio, è possibile regolare con precisione la velocità con cui un personaggio animato sullo stage si volta per rivolgersi all'utente.
- **Scala** Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la modifica in scala di un oggetto animato. Ad esempio, è possibile personalizzare con maggior facilità la modifica in scala di un oggetto per fare in modo che sembri allontanarsi o avvicinarsi all'utente.
- **Colore** Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per le transizioni di colore applicate a un oggetto animato.
- **Filtri** Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per i filtri applicati a un oggetto animato. Ad esempio, è possibile controllare l'impostazione di andamento di un'ombra esterna che simuli un cambiamento di direzione di una fonte di luce.

Pulsanti Riproduci e Interrompi Consentono di visualizzare l'animazione in anteprima sullo stage utilizzando tutte le curve di velocità definite nella finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita.

Pulsante Reimposta Ripristina lo stato predefinito e lineare della curva di velocità.

Posizione del punto di controllo selezionato Nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo, un valore numerico indica il fotogramma chiave e la posizione del punto di controllo selezionato. Se non è stato selezionato alcun punto di controllo, non viene visualizzato alcun valore.

Per aggiungere un punto di controllo alla linea, fare clic sulla linea diagonale. Per ottenere una certa precisione nel controllo del movimento di un oggetto.trascinare le posizioni dei punti di controllo.

Utilizzare gli indicatori del fotogramma (rappresentati da maniglie quadrate) e fare clic nel punto in cui si desidera che l'oggetto acceleri o deceleri. Se si fa clic sulla maniglia di un punto di controllo, il punto di controllo viene selezionato e vengono visualizzati i suoi punti di tangente laterali. I cerchi vuoti rappresentano punti di tangente. Trascinare il punto di controllo o i relativi punti di tangente con il mouse oppure utilizzare i tasti freccia della tastiera per posizionarli.

Per impostazione predefinita, i punti di controllo si agganciano a una griglia. Per disattivare la funzione di aggancio, premere il tasto X mentre si trascina il punto di controllo.

Se si fa clic su un punto della curva lontano dai punti di controllo, un nuovo punto di controllo viene aggiunto alla curva in quella posizione e la forma della curva non viene modificata. Per deselezionare il punto di controllo selezionato, fare clic su un punto fuori della curva e distante dai punti di controllo.

Uso della finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita

1 Selezionare un livello della linea temporale a cui sia stata applicata un'interpolazione di movimento.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Modifica accanto al cursore Andamento.

3 (Facoltativo) Per visualizzare la curva di una proprietà, deselezionare la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà e selezionare una proprietà nel menu.

4 Per aggiungere un punto di controllo, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla linea diagonale.

5 Trascinare il punto di controllo verso l'alto per aumentare la velocità dell'oggetto o verso il basso per diminuirla.

6 Trascinare le maniglie del vertice per regolare ulteriormente la curva di andamento, quindi regolare con precisione il valore dell'andamento dell'interpolazione.

7 Per visualizzare l'animazione sullo stage, fare clic sul pulsante Riproduci nell'angolo inferiore sinistro

8 Regolare i controlli fino a ottenere l'effetto desiderato.

Copia e incolla di una curva di andamento

- Copiare la curva di andamento corrente utilizzando Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh).
- Incollare la curva copiata in un'altra curva di andamento utilizzando Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh).

La curva di andamento può essere copiata e incollata e rimane disponibile finché non si esce dall'applicazione Flash.

Compatibilità con le impostazioni correnti dell'andamento in entrata/uscita

Se a un fotogramma è stato applicato un andamento mediante la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita, nella casella modificabile relativa al valore dell'andamento viene visualizzato '--'. Se a un fotogramma viene applicato un valore di andamento mediante il campo di testo Modifica o il cursore a comparsa, il grafico di Andamento personalizzato viene impostato sulla curva equivalente e la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà viene selezionata.

Curve di andamento non supportate

Alcuni tipi di curve di andamento non sono supportate. Nessuna parte del grafico può rappresentare una curva non lineare (ad esempio, un cerchio).

La finestra di dialogo Andamento personalizzato impedisce automaticamente lo spostamento di un punto di controllo o di una maniglia tangente in una posizione che possa produrre una curva non valida.

- Tutti i punti devono essere presenti nel grafico. Non è possibile spostare i punti di controllo oltre i limiti del grafico.
- Tutti i segmenti devono essere presenti nel grafico. La forma di una curva viene appiattita per impedire che si estenda oltre i limiti del grafico.

Controllo delle modifiche della forma con i suggerimenti forma

Per controllare cambiamenti di forma più complessi o artificiosi, è possibile utilizzare i suggerimenti forma. I suggerimenti forma identificano punti che dovrebbero corrispondere nelle forme iniziali e finali. Ad esempio, se si interpola il disegno di un viso quando cambia espressione, è possibile utilizzare un suggerimento forma per contrassegnare ogni occhio. Quindi, anziché trasformare il viso in un groviglio amorfo durante il cambiamento della forma, ogni occhio rimane riconoscibile e cambia separatamente durante l'animazione.

I suggerimenti forma contengono lettere (dalla a alla z) per identificare i punti che corrispondono nella forma iniziale e finale. È possibile utilizzare un massimo di 26 suggerimenti forma.

I suggerimenti forma sono gialli in un fotogramma iniziale, verdi in un fotogramma finale e rossi quando non sono su una curva.

Per ottenere i risultati migliori quando si interpolano forme, seguire queste indicazioni:

- Nell'interpolazione complessa di forme, creare forme intermedie e interpolarle anziché definire soltanto una forma iniziale e una finale.
- Assicurarsi che i suggerimenti forma siano logici. Ad esempio, se si utilizzano tre suggerimenti forma per un triangolo, questi devono essere nello stesso ordine sia sul triangolo originale che sul triangolo finale. L'ordine non può essere *abc* nel primo fotogramma chiave e *acb* nel secondo.
- I suggerimenti forma funzionano meglio se vengono posizionati in ordine antiorario iniziando nell'angolo superiore sinistro della forma.

Per un'esercitazione video sulle interpolazioni di forma, vedere www.adobe.com/go/vid0124_it.

Uso dei suggerimenti forma

1 Selezionare il primo fotogramma chiave in una sequenza con interpolazione di forma.

2 Selezionare Elabora > Forma > Aggiungi suggerimento forma. Il suggerimento forma iniziale appare come un cerchio rosso con la lettera *a* in un punto della forma.

3 Spostare il suggerimento forma nel punto che si desidera contrassegnare.

4 Selezionare l'ultimo fotogramma chiave nella sequenza di interpolazione. Il suggerimento forma finale appare in un punto della forma come un cerchio verde con la lettera *a*.

5 Spostare il suggerimento forma nel punto della forma finale che deve corrispondere al primo punto contrassegnato.

6 Riprodurre nuovamente l'animazione per vedere come i suggerimenti forma cambiano l'interpolazione di forma. Spostare i suggerimenti forma per mettere a punto l'interpolazione.

7 Ripetere questo procedimento per aggiungere altri suggerimenti forma. I nuovi suggerimenti forma appaiono contrassegnati dalle lettere successive (*b*, *c* e così via).

Visualizzazione di tutti i suggerimenti forma

❖ Selezionare Visualizza > Mostra suggerimenti forma. Il livello e il fotogramma chiave che contengono i suggerimenti forma devono essere attivi perché l'opzione Mostra suggerimenti forma sia disponibile.

Eliminazione di un suggerimento forma

❖ Trascinare il suggerimento fuori dallo stage.

Eliminazione di tutti i suggerimenti forma

❖ Selezionare Elabora > Forma > Elimina tutti i suggerimenti.

Capitolo 11: Effetti speciali

Gli effetti speciali di Adobe® Flash® CS3 Professional includono i filtri, che consentono di aggiungere effetti visivi a testi, pulsanti e clip filmato, e i metodi di fusione, che permettono di creare immagini composite.

Informazioni sui filtri

Panoramica sui filtri

I filtri (effetti grafici) di Adobe® Flash® CS3 Professional consentono di aggiungere interessanti effetti visivi a testo, pulsanti e clip filmato. Una caratteristica esclusiva di Flash consiste nella possibilità di utilizzare le interpolazioni di movimento per animare i filtri applicati.

I metodi di fusione di Flash consentono di creare immagini composite. La *creazione di effetti compositi* consiste nel variare la trasparenza o l'interazione di colori fra due o più oggetti sovrapposti. I metodi di fusione, inoltre, offrono un certo controllo dell'opacità di oggetti e immagini. È possibile utilizzare i metodi di fusione di Flash per creare evidenziazioni o effetti ombra che consentono di vedere i dettagli di un'immagine sottostante, oppure per colorare un'immagine priva di saturazione.

Informazioni sull'animazione dei filtri

I filtri vengono animati nella linea temporale. Gli oggetti dei singoli fotogrammi chiave uniti da un'interpolazione avranno i parametri dei filtri corrispondenti interpolati nei fotogrammi intermedi. Se un filtro non ha un filtro corrispondente (dello stesso tipo) all'estremità opposta dell'interpolazione, viene automaticamente aggiunto un filtro corrispondente per fare in modo che l'effetto si trovi alla fine della sequenza di animazione.

Per evitare un funzionamento non corretto delle interpolazioni di movimento in caso di assenza di un filtro a un'estremità dell'interpolazione, o nel caso di filtri applicati in un ordine diverso a ciascuna estremità, Flash esegue i controlli seguenti:

- Se si applica un'interpolazione di movimento a un clip filmato a cui sono applicati dei filtri, quando si inserisce un fotogramma chiave all'estremità dell'interpolazione, il clip filmato ha automaticamente gli stessi filtri, con lo stesso ordine di impilamento, sia sul primo che sull'ultimo fotogramma dell'interpolazione.
- Se si posizionano clip filmato su due fotogrammi diversi con filtri diversi e viene applicata un'interpolazione di movimento tra i fotogrammi, Flash elabora per primo il clip filmato con il maggior numero di filtri. Flash a questo punto confronta i filtri applicati al primo clip filmato con i filtri utilizzati dal secondo filmato. Se non vengono trovati filtri corrispondenti nel secondo clip filmato, Flash crea un filtro finto senza alcun parametro e del colore dei filtri esistenti.
- Se esiste un'interpolazione di movimento tra due fotogrammi chiave e si aggiunge un filtro a un oggetto presente in uno di essi, Flash aggiunge automaticamente un filtro finto al clip filmato quando raggiunge il fotogramma chiave situato all'altra estremità dell'interpolazione.
- Se esiste un'interpolazione di movimento tra due fotogrammi chiave e si rimuove un filtro da un oggetto presente in uno di essi, Flash rimuove automaticamente il filtro corrispondente dal clip filmato quando raggiunge il fotogramma chiave situato all'altra estremità dell'interpolazione.
- Se i parametri del filtro vengono impostati in modo non omogeneo tra l'inizio e la fine di un'interpolazione di movimento, Flash applica ai fotogrammi interpolati le impostazioni del filtro del fotogramma iniziale. Si parla di impostazioni non omogenee quando i seguenti parametri sono impostati in modo diverso all'inizio e alla fine dell'interpolazione: foratura, ombra interna, bagliore interno, tipo di bagliore con gradiente e smussatura con gradiente.

Ad esempio, se si utilizza il filtro ombra esterna per creare un'interpolazione di movimento e si applica un'ombra esterna con foratura al primo fotogramma dell'interpolazione e un'ombra interna all'ultimo fotogramma, Flash corregge automaticamente l'uso scorretto del filtro nell'interpolazione di movimento. In questo caso, Flash applica le impostazioni del filtro utilizzate nel primo fotogramma dell'interpolazione, vale a dire un'ombra esterna con foratura.

Informazioni sui filtri e sulle prestazioni di Flash Player

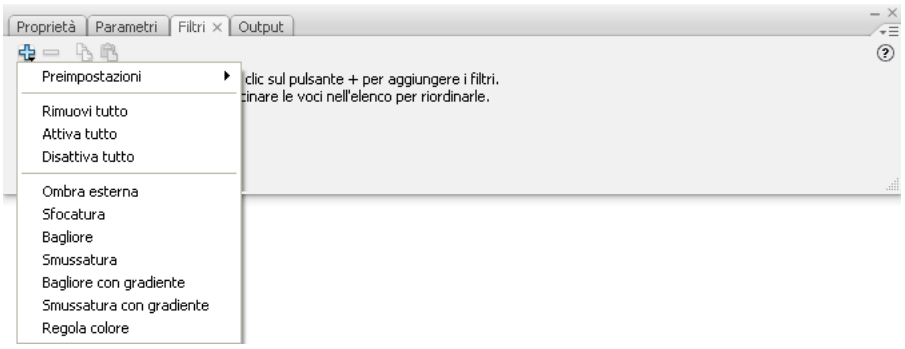
Il tipo, il numero e la qualità dei filtri applicati agli oggetti possono incidere sulle prestazioni dei file SWF durante la riproduzione. Più filtri si applicano agli oggetti, maggiore è la quantità di calcoli che ® Flash® Player deve elaborare per visualizzare correttamente gli effetti visivi creati. Per questa ragione, Adobe® consiglia di applicare un numero limitato di filtri ai singoli oggetti.

Tutti i filtri sono provvisti dei controlli che consentono di regolare l'intensità e la qualità di applicazione. L'uso di valori più bassi consente di ottenere prestazioni migliori sui computer più lenti. Se si crea un contenuto da riprodurre su un'ampia gamma di computer o se non si è certi della potenza di elaborazione a disposizione del pubblico di destinazione, impostare un livello di qualità basso per ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicazione di filtri

Ogni volta che a un oggetto viene applicato un nuovo filtro, il filtro viene aggiunto all'elenco dei filtri di quell'oggetto nella finestra di ispezione Proprietà. È possibile aggiungere più filtri a un oggetto così come rimuovere i filtri applicati in precedenza. I filtri possono essere applicati solo agli oggetti testo, pulsante e clip filmato.

È possibile creare una libreria di impostazioni filtro che consente di applicare con facilità lo stesso filtro o la stessa serie di filtri a un oggetto. Flash archivia i valori filtro preimpostati creati nella scheda Filtri (menu Filtri > Preimpostazioni) della finestra di ispezione Proprietà.



Il menu Aggiungi filtro nella finestra di ispezione Proprietà.

Applicazione o rimozione di un filtro

1 Selezionare un oggetto testo, pulsante o clip filmato a cui applicare un filtro o dal quale rimuovere un filtro.

2 Selezionare Filtri ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un filtro, fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare un filtro. Provare le varie impostazioni fino a che non si ottiene l'aspetto desiderato.
- Per rimuovere un filtro, selezionare il filtro da rimuovere nell'elenco dei filtri applicati e fare clic sul pulsante Rimuovi filtro (-). È possibile eliminare e cambiare il nome di tutti i valori preimpostati.

Copiare e incollare un filtro

1 Selezionare l'oggetto da cui copiare un filtro, quindi selezionare il pannello Filtri.

2 Selezionare il filtro da copiare e fare clic sul pulsante Copia filtro .

3 Selezionare l'oggetto a cui applicare il filtro e fare clic sul pulsante Incolla filtro .

Applicazione di un filtro preimpostato a un oggetto

1 Selezionare l'oggetto a cui si desidera applicare un filtro preimpostato, quindi selezionare la scheda Filtro.

2 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Preimpostazioni.

3 Nell'elenco delle preimpostazioni disponibili in fondo al menu, selezionare il filtro preimpostato che si desidera applicare.

Nota: *quando una preimpostazione filtro viene applicata a un oggetto, gli eventuali filtri già applicati all'oggetto selezionato vengono sostituiti dal filtro o dai filtri usati nella preimpostazione da Flash.*

Attivazione o disattivazione di un filtro applicato a un oggetto

❖ Fare clic sull'icona di attivazione o disattivazione di fianco al nome del filtro nell'elenco Filtri.

Nota: *per attivare o disattivare lo stato degli altri filtri dell'elenco, fare clic clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sull'icona di attivazione. Se si fa clic sull'icona di disattivazione tenendo premuto il tasto Alt, il filtro selezionato viene attivato mentre tutti gli altri filtri dell'elenco vengono disattivati.*

Attivazione o disattivazione di tutti i filtri applicati a un oggetto

❖ Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Attiva tutto o Disattiva tutto.

Nota: *per attivare o disattivare tutti i filtri dell'elenco, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl sull'icona di attivazione o sull'icona di disattivazione dell'elenco Filtri.*

Creazione di librerie di filtri preimpostati

È possibile salvare le impostazioni filtro sotto forma di librerie di filtri preimpostati che possono essere facilmente applicati a clip filmato e oggetti di testo. Questi filtri preimpostati possono essere anche condivisi con altri utenti, semplicemente fornendo loro il file di configurazione del filtro. Il file di configurazione del filtro è un file XML che viene salvato nella cartella Configuration di Flash nel percorso seguente:

- Windows: C:\Documents and Settings*nome utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\Effects*filtername.xml*
- Macintosh: Macintosh HD/Users/*nome utente*/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CS3/*lingua*/Configuration/Effects/*filtername.xml*

Creazione di una libreria di filtri con impostazioni predefinite

1. Applicare il filtro o i filtri all'oggetto.
2. Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Preimpostazioni >Salva con nome.
3. Immettere un nome nella finestra di dialogo Salva preimpostazione come e fare clic su OK.

Ridenominazione di un filtro preimpostato

1. Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Preimpostazioni > Rinomina.
2. Fare doppio clic sul nome della preimpostazione da modificare.
3. Immettere un nuovo nome e fare clic su Rinomina.

Eliminazione di un filtro preimpostato

1. Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Preimpostazioni > Elimina.
2. Selezionare la preimpostazione da eliminare e fare clic su Elimina.

Applicazione di un'ombra esterna

Il filtro Ombra esterna simula l'effetto di un'ombra proiettata da un oggetto su una superficie.

Testo con filtro Ombra esterna.

Per un esempio di ombra esterna, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e accedere alla directory Graphics\AnimatedDropShadow.

1. Selezionare l'oggetto a cui applicare l'ombra esterna, quindi selezionare Filtri.

2 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Ombra esterna.

3 Modificare le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:

- Per impostare la larghezza e l'altezza dell'ombra esterna, trascinare i cursori Sfocatura X e Y.
- Per impostare la distanza dell'ombra dall'oggetto, trascinare il cursore Distanza.
- Per aprire il selettore Colore e impostare il colore dell'ombra, fare clic sul controllo Colore.
- Per impostare la luminosità dell'ombra, trascinare il cursore Intensità. I valori più alti corrispondono a una minore luminosità dell'ombra e viceversa.
- Per impostare l'angolo dell'ombra, immettere un valore oppure fare clic su Angolo e trascinare il selettore visualizzato.
- Selezionare Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo l'ombra esterna sull'immagine sottoposta a foratura.
- Per applicare l'ombra entro i contorni dell'oggetto, selezionare Ombra interna.
- Per nascondere l'oggetto e visualizzare solo la sua ombra, selezionare Nascondi oggetto. L'opzione Nascondi oggetto consente di creare più facilmente un'ombra dall'aspetto realistico.
- Selezionare il livello di qualità dell'ombra esterna. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Creazione di un'ombra esterna inclinata

Inclinazione del filtro Ombra esterna per ottenere un'ombra dall'aspetto più realistico.

1 Selezionare l'oggetto con l'ombra da inclinare.

2 Duplicare (selezionare Modifica > Duplica) l'oggetto di origine.

3 Selezionare l'oggetto duplicato e inclinarlo mediante lo strumento Trasformazione libera (Elabora > Trasforma > Ruota e inclina).

4 Applicare il filtro Ombra esterna all'oggetto testo o clip filmato duplicato. (Risulterà già applicato se l'oggetto duplicato presenta già un'ombra esterna.)

5 Nel pannello Filtri, selezionare Nascondi oggetto per nascondere l'oggetto duplicato mantenendone visibile l'ombra.

6 Selezionare Elabora > Disponi > Sposta dietro per posizionare l'oggetto duplicato e la relativa ombra dietro l'oggetto originale che è stato duplicato.

7 Regolare le impostazioni del filtro Ombra esterna e l'angolatura dell'ombra esterna inclinata finché non si ottiene l'aspetto desiderato.

Applicazione di una sfocatura

Il filtro Sfocatura sfuma i bordi e i dettagli degli oggetti. L'applicazione della sfocatura a un oggetto può far sì che questo appaia come se fosse posizionato dietro ad altri oggetti, oppure farlo sembrare in movimento.

Testo con filtro Sfocatura.

1 Selezionare un oggetto a cui applicare una sfocatura, quindi selezionare Filtri.

2 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Sfocatura.

3 Modificare le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:

- Per impostare la larghezza e l'altezza della sfocatura, trascinare i cursori Sfocatura X e Y.

- Selezionare il livello di qualità della sfocatura. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicazione del filtro Bagliore

Il filtro Bagliore consente di applicare un colore attorno ai bordi di un oggetto.

1. Selezionare un oggetto a cui applicare un bagliore, quindi selezionare Filtri.
2. Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Bagliore.
3. Modificare le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:

- Per impostare la larghezza e l'altezza del bagliore, trascinare i cursori Sfocatura X e Y.
- Per aprire il selettore Colore e impostare il colore del bagliore, fare clic sul controllo Colore.
- Per impostare l'intensità del bagliore, trascinare il cursore Intensità.
- Selezionare Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo il bagliore sull'immagine sottoposta a foratura.

Uso del filtro Bagliore con l'opzione Foratura.

- Per applicare il bagliore entro i contorni dell'oggetto, selezionare Bagliore interno.
- Selezionare il livello di Qualità del bagliore. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicazione della smussatura

La smussatura applica una sorta di evidenziazione all'oggetto che fa sì che questo appaia ricurvo, o arrotondato, verso l'alto, sulla superficie di sfondo.

1. Selezionare un oggetto a cui applicare una smussatura, quindi selezionare Filtri.
2. Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Smussatura.
3. Modificare le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:

- Per applicare una smussatura all'oggetto, selezionare il tipo di smussatura dal menu a comparsa Tipo.
- Per impostare la larghezza e l'altezza della smussatura, trascinare i cursori Sfocatura X e Y.
- Selezionare un colore per l'evidenziazione e l'ombra della smussatura dalla tavolozza a comparsa dei colori.
- Per impostare l'opacità della smussatura senza che ne venga modificata la larghezza, trascinare il cursore Intensità.
- Per cambiare l'angolatura dell'ombra proiettata dal bordo smussato, trascinare il selettore Angolo o immettere un valore.
- Per definire la larghezza della smussatura, immettere un valore per Distanza.
- Selezionare Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo la smussatura sull'immagine sottoposta a foratura.

Applicazione di un bagliore con gradiente

Il filtro Bagliore con gradiente produce un effetto di alone/bagliore a cui viene applicato un colore a gradiente. Il bagliore con gradiente richiede la selezione di un colore all'inizio del gradiente con un valore Alfa pari a 0. La posizione di questo colore non può essere modificata, il colore sì.

1 Selezionare un oggetto a cui applicare un bagliore con gradiente, quindi selezionare la scheda Filtri.

2 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Bagliore con gradiente.

3 Modificare le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:

- Dal menu a comparsa Tipo, selezionare il tipo di bagliore che si desidera applicare all'oggetto.
- Per impostare la larghezza e l'altezza del bagliore, trascinare i cursori Sfocatura X e Y.
- Per impostare l'opacità del bagliore senza che ne venga modificata la larghezza, trascinare il cursore Intensità.
- Per cambiare l'angolatura dell'ombra proiettata dal bagliore, trascinare il selettore Angolo o immettere un valore.
- Per impostare la distanza dell'ombra dall'oggetto, trascinare il cursore Distanza.
- Selezionare Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo il bagliore con gradiente sull'immagine sottoposta a foratura.
- Specificare il colore a gradiente per il bagliore. Un gradiente contiene due o più colori che si dissolvono o si fondono uno nell'altro. Il colore che viene selezionato per l'inizio del gradiente è il colore *alfa*.

Per modificare un colore del gradiente, selezionare uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente, quindi fare doppio clic sull'area del colore desiderato visualizzata sotto la barra del gradiente nel Selettore colore. Lo scorrimento di questi puntatori regola il livello e la posizione del colore nel gradiente.

Per aggiungere un puntatore al gradiente, fare clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. È possibile aggiungere fino a 15 puntatori di colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore. Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinarlo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinarlo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.

- Selezionare il livello di qualità del bagliore con gradiente. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicazione di una smussatura con gradiente

L'applicazione di una smussatura con gradiente fa sì che l'oggetto appaia in rilievo rispetto allo sfondo, con un colore a gradiente sulla superficie della smussatura. La smussatura con gradiente richiede la selezione di un colore al centro del gradiente con un valore Alfa pari a 0.

1 Selezionare un oggetto a cui applicare una smussatura con gradiente, quindi selezionare la scheda Filtri.

2 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Smussatura con gradiente.

3 Modificare le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:

- Dal menu a comparsa Tipo, selezionare il tipo di smussatura che si desidera applicare all'oggetto.
- Per impostare la larghezza e l'altezza della smussatura, trascinare i cursori Sfocatura X e Y.
- Per specificare l'entità della smussatura senza modificarne la larghezza, immettere un valore in Intensità.
- Per impostare l'angolatura della sorgente di luce, immettere un valore o servirsi del selettore a comparsa.
- Selezionare Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo la smussatura con gradiente sull'immagine sottoposta a foratura.

- Specificare il colore a gradiente per la smussatura. Un gradiente contiene due o più colori che si dissolvono o si fondono uno nell'altro. Il puntatore centrale controlla il colore alfa del gradiente. È possibile modificare il colore del puntatore alfa, ma non spostare il colore nel gradiente.

Per modificare un colore del gradiente, selezionare uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente, quindi fare doppio clic sull'area del colore desiderato visualizzata sotto la barra del gradiente nel Selettore colore. Per regolare il livello e la posizione del colore nel gradiente, fare scorrere questi puntatori.

Per aggiungere un puntatore al gradiente, fare clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. È possibile aggiungere fino a 15 puntatori di colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore. Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinarlo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinarlo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.

Applicazione del filtro Regola colore

Per applicare a un oggetto solo il controllo Luminosità, utilizzare i controlli del colore che si trovano nella scheda Proprietà della finestra di ispezione Proprietà. L'opzione Luminosità della scheda Proprietà produce un risultato migliore rispetto all'applicazione di un filtro.

1 Selezionare un oggetto per il quale regolare il colore, quindi selezionare la scheda Filtri.

2 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtro (+) e selezionare Regola colore.

3 Trascinare il cursore dell'attributo da regolare, o immettere un valore numerico nella casella corrispondente. Di seguito sono riportati gli attributi e i valori corrispondenti:

Contrasto Regola le evidenziazioni, le ombre e i mezzitoni di un'immagine.

Luminosità Regola la luminosità di un'immagine.

Saturazione Regola l'intensità di un colore.

Tonalità Regola la tonalità di un colore.

4 Per riportare tutte le regolazioni del colore sul valore 0 e ripristinare lo stato originario dell'oggetto, fare clic sul pulsante Ripristina.

Consultare anche

"Modifica del colore e della trasparenza di un'istanza" a pagina 202

Informazioni sui metodi di fusione

Metodi di fusione in Flash

I metodi di fusione consentono di creare immagini composite. La *creazione di effetti compositi* consiste nel variare la trasparenza o l'interazione di colori fra due o più oggetti sovrapposti. La fusione consente di creare effetti unici mediante la miscelatura dei colori nei clip filmato sovrapposti.

Un metodo di fusione contiene gli elementi seguenti:

Colore di fusione Il colore che viene applicato al metodo di fusione.

Opacità Il grado di trasparenza che viene applicato al metodo di fusione.

Colore di base Il colore dei pixel sotto il colore di fusione.

Colore risultante Il risultato dell'effetto della fusione sul colore di base.

I metodi di fusione dipendono sia dal colore dell'oggetto a cui si sta applicando la fusione sia dal colore sottostante. Adobe® consiglia di sperimentare diversi metodi di fusione fino a ottenere l'effetto desiderato.

Normale Applica il colore normalmente, senza alcuna interazione con i colori di base.

Livello Consente di impilare clip filmato uno sopra l'altro senza modificarne il colore.

Scurisci Sostituisce solo le aree in cui i pixel sono più chiari del colore di fusione. Le aree più scure del colore di fusione rimangono inalterate.

Moltiplica Moltiplica il colore di base per il colore di fusione, creando un colore più scuro.

Schiarisci Sostituisce soltanto i pixel che sono più scuri del colore di fusione. Le aree più chiare del colore di fusione rimangono inalterate.

Schermo Moltiplica l'opposto del colore di fusione per il colore di base, con un effetto di decolorazione.

Sovrapponi Moltiplica o scolora i colori, a seconda dei colori di base.

Luce intensa Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore del metodo di fusione. L'effetto ottenuto equivale a dirigere un riflettore sull'oggetto.

Differenza Sottrae il colore di base dal colore di fusione o viceversa, a seconda di quale tra i due colori ha il valore di luminosità maggiore. Questo effetto è simile a quello di un negativo a colori.

Aggiungi generalmente utilizzato per creare una dissolvenza con effetto di schiarimento animato tra due immagini.

Sottrai generalmente utilizzato per creare una dissolvenza con effetto di scurimento animato tra due immagini.

Inverti Inverte il colore di base.

Alfa Applica una maschera alfa.

Cancella Rimuove tutti i pixel dal colore di base, inclusi quelli dell'immagine di sfondo.

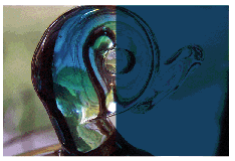
Nota: *i metodi di fusione Cancella e Alfa richiedono che al clip filmato principale venga applicato un metodo di fusione Livello. Non è possibile impostare il clip di sfondo su Cancella e applicarlo, poiché l'oggetto risulterebbe invisibile.*

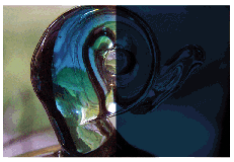
Esempi di metodi di fusione

I seguenti esempi illustrano i modi in cui i diversi metodi di fusione incidono sull'aspetto di un'immagine. L'effetto di un metodo di fusione può risultare notevolmente diverso a seconda del colore dell'immagine sottostante e del tipo di metodo di fusione applicato.

Immagine originale

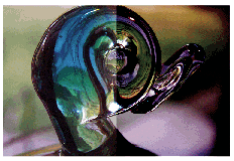
Livello


Scurisci


Moltiplica

Schiarisci

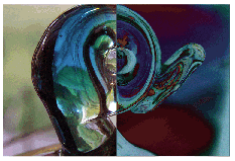
Schermo

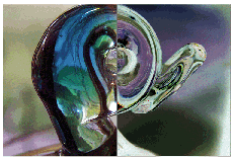

Sovrapponi

Luce intensa

Aggiungi

Sottrai


Differenza


Inverti

Applicazione di un metodo di fusione

Per applicare fusioni ai clip filmato selezionati, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.

Nota: *non è possibile applicare diversi metodi di fusione a simboli grafici diversi, perché più simboli grafici vengono riuniti in un'unica forma quando si pubblica il file SWF.*

Consultare anche

"Modifica del colore e della trasparenza di un'istanza" a pagina 202

Applicazione di un metodo di fusione a un clip filmato

1 Sullo stage, selezionare l'istanza del clip filmato a cui applicare il metodo di fusione.

2 Per regolare il colore e la trasparenza dell'istanza del clip filmato, utilizzare il menu a comparsa Colore del pannello Proprietà.

3 Selezionare un metodo di fusione per i clip filmato dal menu a comparsa Fusione della finestra di ispezione Proprietà. Il metodo di fusione viene applicato all'istanza del clip filmato selezionato.

4 Verificare che il metodo di fusione selezionato sia appropriato per l'effetto che si desidera ottenere.

Per ottenere l'effetto desiderato, provare sia le impostazioni del colore e della trasparenza del clip filmato sia i diversi metodi di fusione.

Informazioni sull'importazione di filtri e metodi di fusione dai file PNG di Fireworks

Quando si importano file PNG da Adobe® Fireworks®, è possibile conservare molti filtri e metodi di fusione applicati agli oggetti in Fireworks e continuare a modificarli mediante Flash.

Flash supporta la modifica di filtri e metodi di fusione solo per gli oggetti importati come testo e clip filmato. Se un effetto o un metodo di fusione non è supportato, Flash ne esegue la rasterizzazione oppure lo ignora durante l'importazione. Per importare un file PNG di Fireworks contenente filtri o metodi di fusione non supportati da Flash, eseguire la rasterizzazione del file durante l'importazione. Dopo questa operazione, non è possibile modificare il file.

Per il video dell'esercitazione sul flusso di lavoro in Flash e Fireworks, vedere www.adobe.com/go/vid0194_it.

Effetti Fireworks supportati in Flash

Flash consente di importare i seguenti effetti di Fireworks come filtri modificabili:

Effetto Fireworks	**Filtro Flash**
Ombra esterna	Ombra esterna
Ombra uniforme	Ombra esterna
Ombra interna	Ombra esterna (con Ombra interna selezionata automaticamente)
Sfocatura	Sfocatura (dove sfocatura X = sfocatura Y = 1)
Ulteriore sfocatura	Sfocatura (dove sfocatura X = sfocatura Y = 1)

Effetto Fireworks	Filtro Flash
Sfocatura gaussiana	Sfocatura
Regola colore	Regola colore
Contrasto	Regola colore

Per il video dell'esercitazione sul flusso di lavoro in Flash e Fireworks, vedere www.adobe.com/go/vid0194_it.

Metodi di fusione Fireworks supportati in Flash

Flash consente di importare i seguenti metodi di fusione di Fireworks come fusioni modificabili:

Metodo di fusione Fireworks	Metodo di fusione Flash
Normale	Normale
Scurisci	Scurisci
Moltiplica	Moltiplica
Schiarisci	Schiarisci
Retino	Schermo
Sovrapponi	Sovrapponi
Luce intensa	Luce intensa
Additiva	Aggiungi
Differenza	Differenza
Inverti	Inverti
Alfa	Alfa
Cancella	Cancella

Flash ignora tutti gli altri metodi di fusione importati da Fireworks. I metodi di fusione non supportati in Flash sono Media, Negazione, Esclusione, Luce leggera, Sottrattiva, Luce media, Schiarisci colori e Scurisci colori.

Per il video dell'esercitazione sul flusso di lavoro in Flash e Fireworks, vedere www.adobe.com/go/vid0194_it.

Capitolo 12: Operazioni con il testo

In questo capitolo vengono descritti i diversi metodi disponibili per incorporare testo nei documenti Adobe® Flash® CS3 Professional.

Testo e caratteri in Flash

Informazioni sul testo

È possibile includere testo nelle applicazioni Adobe® Flash® CS3 Professional in diversi modi. È possibile creare campi di testo contenenti testo *statico*, vale a dire testo che viene inserito al momento della creazione del documento. È anche possibile creare campi di testo *dinamico*, ovvero campi che visualizzano testo soggetto ad aggiornamenti (ad esempi quotazioni di borsa o notizie in tempo reale), e campi di testo di *input*, che permettono agli utenti di immettere testo per compilare form o questionari.

Flash offre molti modi per lavorare con il testo. Ad esempio, è possibile orientare il testo in senso orizzontale o verticale; impostare attributi come il carattere, la dimensione, lo stile, il colore e l'interlinea; controllare l'ortografia; trasformare il testo ruotandolo, inclinandolo o riflettendolo; collegare un testo; renderlo selezionabile; animarlo; controllare la sostituzione dei caratteri; utilizzare un carattere come componente di una libreria condivisa. I documenti Flash consentono di utilizzare caratteri PostScript Type 1, TrueType e bitmap (solo in Macintosh).

Utilizzare gli attributi e i tag HTML per mantenere la formattazione RTF nei campi di testo. Quando si utilizza il testo HTML come contenuto di un campo di testo dinamico o di input, il testo può scorrere intorno alle immagini, ad esempio un file SWF o JPEG oppure un clip filmato. Vedere Uso di testo in formato HTML nella guida *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*.

Come nel caso delle istanze dei clip filmato, le istanze dei campi di testo sono oggetti ActionScript™ che presentano proprietà e metodi. Assegnando al testo un nome di istanza, è possibile gestirlo con ActionScript. Tuttavia, non è consentito scrivere codice ActionScript nell'istanza di un testo, perché questa non dispone della linea temporale.

È possibile utilizzare ActionScript per formattare il testo dinamico e di input, nonché per creare campi di testo scorrevoli. ActionScript fornisce degli eventi per i campi di testo di input e dinamico, che è possibile acquisire e utilizzare per attivare gli script. Per ulteriori informazioni sull'uso di ActionScript per il controllo del testo, vedere Operazioni con il testo e le stringhe in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*.

Per un'esercitazione video sul lavoro con testo, vedere www.adobe.com/go/vid0121_it.

Per un file di esempio sul lavoro con testo, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Text\TextEnhancements per accedere all'esempio.

Per un'esercitazione video sull'utilizzo di testi con Illustrator e Flash, vedere www.adobe.com/go/vid0199_it.

Consultare anche

“Informazioni sui campi di testo” a pagina 250

Antialiasing di testi Flash

Il modulo di rendering del testo Flash fornisce un rendering testuale chiaro e di elevata qualità sia nei documenti Flash (FLA) che nei file SWF pubblicati. L'impostazione Antialiasing per leggibilità rende il testo più leggibile, in particolare in caso di caratteri di piccole dimensioni. La funzione di antialiasing personalizzato consente di specificare lo spessore dei caratteri utilizzati nei singoli campi di testo.

Un antialiasing di qualità elevata viene attivato automaticamente ogni volta che si pubblica per Flash Player 8 o versioni successive ed è selezionata l'opzione Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato. Antialiasing per la leggibilità può provocare un lieve ritardo quando si caricano i file SWF Flash, specialmente se si utilizzano quattro o cinque set di caratteri diversi nel primo fotogramma di un documento Flash. Un antialiasing di qualità può inoltre determinare un incremento dell'utilizzo della memoria da parte di Flash Player. L'uso di quattro o cinque set di caratteri, ad esempio, può causare un incremento dell'uso della memoria pari a circa 4 MB.

Quando Adobe® Flash® Player 8 o una versione successiva è l'impostazione di pubblicazione selezionata e l'opzione di antialiasing impostata è Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato, l'antialiasing di qualità elevata viene applicato nei seguenti casi:

- Testo non trasformato modificato in scala e ruotato

Nota: *anche se può essere modificato in scala o ruotato, il testo deve rimanere piano (non trasformato). Ad esempio, se si inclinano i caratteri o se ne modifica in altro modo la forma, Antialiasing per leggibilità viene disattivato automaticamente.*

- Tutte le famiglie di caratteri (grassetto, corsivo e così via)
- Formati di visualizzazione fino a 255 punti
- Esportazione nella maggior parte dei formati di file non Flash (GIF o JPEG)

L'antialiasing di qualità elevata viene disabilitato nei seguenti casi:

- La versione selezionata di Flash Player è la 7 o una versione precedente.
- È selezionata un'opzione di antialiasing diversa da Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato.
- Il testo è inclinato o riflesso.
- Il file FLA viene esportato in un file PNG.

Codifica di testo Unicode nelle applicazioni Flash

Macromedia Flash Player 7 di Adobe (e versioni successive) supporta la codifica di testo Unicode per i file SWF in formato Flash Player. Questo supporto aumenta notevolmente la possibilità di utilizzare testi in lingue diverse nei file SWF, ad esempio due lingue nello stesso campo di testo. Gli utenti di Flash Player 7 e delle versioni successive possono visualizzare il testo in più lingue in un'applicazione Flash Player 7 o versione successiva, indipendentemente dalla lingua impiegata dal sistema operativo che esegue il lettore.

Consultare anche

“Creazione di testo in più lingue” a pagina 261

Profili di carattere e caratteri dispositivo

Quando si pubblica o si esporta un documento Flash, i caratteri dei campi di testo vengono rappresentati mediante profili o nomi di carattere. In alternativa, è possibile utilizzare i caratteri del dispositivo per specificare un tipo di carattere generico, ad esempio sans serif (senza grazie).

Profili e nomi dei caratteri

Per il testo statico, Flash crea dei profili di carattere e li incorpora nel file SWF. Flash Player usa quindi i profili per visualizzare il testo.

Nel caso di testo dinamico o di input, Flash memorizza i nomi dei caratteri, che vengono usati da Flash Player per individuare caratteri uguali o simili nel sistema dell'utente nel momento in cui l'applicazione Flash viene visualizzata. Per fare in modo che gli utenti possano visualizzare i caratteri corretti per il testo dinamico o di input, è possibile incorporare i profili dei caratteri, ma le dimensioni del file risulteranno maggiori.

Non tutti i caratteri visualizzati in Flash possono essere esportati come profili insieme a un'applicazione Flash. Per verificare se un carattere può essere esportato, usare il comando Visualizza > Modalità anteprima > Testo con anti aliasing per vedere il testo in anteprima. Se i bordi dei caratteri sono irregolari, Flash non riconosce il profilo di quel carattere e, quindi, non è in grado di esportare il testo.

Caratteri del dispositivo

Utilizzare i caratteri dispositivo in alternativa all'esportazione dei dati dei profili di carattere. Flash include tre caratteri dispositivo generici, _sans (simile a Helvetica o Arial), _serif (simile a Times Roman) e _typewriter (simile a Courier). Quando si specifica uno di questi caratteri e si esporta il documento, Flash Player utilizza il carattere presente nel computer dell'utente che si avvicina maggiormente al carattere dispositivo generico.

Poiché i caratteri dispositivo non sono incorporati, si ottengono file SWF di dimensioni inferiori. Inoltre il testo può risultare più leggibile se le dimensioni dei caratteri sono ridotte (sotto i 10 punti). Tuttavia, se nel computer dell'utente non è installato un tipo di carattere corrispondente al carattere dispositivo, l'aspetto del testo potrebbe risultare diverso da quello previsto.

Consultare anche

"Creazione e modifica dei campi di testo" a pagina 251

"Uso dei caratteri del dispositivo" a pagina 260

Applicazione dell'effetto maschera ai caratteri dispositivo

È possibile utilizzare un clip filmato per mascherare il testo definito con un carattere dispositivo in un altro clip filmato. (Non è invece possibile mascherare i caratteri dispositivo utilizzando un livello maschera sullo stage.) Affinché una maschera di clip filmato funzioni correttamente, nel computer dell'utente deve essere installato Macromedia Flash Player 6 (6.0.40.0) di Adobe o una versione successiva.

Se si utilizza un clip filmato per mascherare un testo definito con un carattere dispositivo, in Flash il riquadro di delimitazione rettangolare della maschera viene utilizzato come area di mascheratura. Questo significa che se per un testo con un carattere dispositivo si crea una maschera di clip filmato di forma non rettangolare nell'ambiente di creazione Flash, la maschera che appare nel file SWF assume la forma del riquadro rettangolare di delimitazione e non quella della maschera stessa.

Per ulteriori informazioni sull'uso di un clip filmato come maschera, vedere Uso di clip filmato come maschere in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*.

Per un esempio di applicazione dell'effetto maschera ai caratteri dispositivo, vedere la pagina Web Flash Samples all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Masking\DeviceFontMasking per accedere all'esempio.

Informazioni sull'uso di antialiasing con il testo

L'antialiasing consente di smussare i bordi del testo visualizzato sullo schermo. Le opzioni di antialiasing sono particolarmente efficaci per il rendering dei caratteri di piccole dimensioni. Quando la funzione di antialiasing è abilitata, l'impostazione viene applicata a tutto il testo nella selezione corrente. La funzione opera allo stesso modo sul testo di qualsiasi dimensione in punti.

Se è installato Flash Player 7 o versione successiva, l'opzione di antialiasing è supportata per il testo di tipo statico, dinamico e di input. Se è installata una versione precedente di Flash Player, la funzione di antialiasing è supportata solo per il testo statico

Quando si utilizza un testo di piccole dimensioni all'interno di un documento Flash, tenere presenti le seguenti linee guida:

- Il testo con caratteri Sans Serif, ad esempio Helvetica o Arial, viene visualizzato con maggiore chiarezza rispetto al testo con caratteri Serif.
- Alcuni tipi di stile, come il grassetto e il corsivo, possono ridurre la leggibilità del testo di piccole dimensioni.
- In alcuni casi, il testo in Flash appare più piccolo rispetto al testo di uguali dimensioni visualizzato in altre applicazioni.

Consultare anche

"Operazioni con l'antialiasing del testo" a pagina 259

"Profili di carattere e caratteri dispositivo" a pagina 247

Sostituzione dei caratteri mancanti

Se si lavora a un documento che contiene caratteri non installati sul sistema, in Flash i caratteri mancanti vengono sostituiti con altri caratteri disponibili nel computer. È possibile selezionare i caratteri da utilizzare in sostituzione dei caratteri mancanti oppure lasciare che Flash sostituisca automaticamente i caratteri mancanti con i caratteri di sistema predefiniti di Flash.

Quando un carattere viene sostituito, il testo viene visualizzato sul sistema con i caratteri sostitutivi, ma le informazioni relative ai caratteri mancanti vengono salvate con il documento. Se il documento viene nuovamente aperto su un sistema che include i caratteri mancanti, il testo viene visualizzato utilizzando quei caratteri.

Quando si utilizza un documento contenente caratteri mancanti, tali caratteri vengono visualizzati in un elenco contenuto nella finestra di ispezione Proprietà. Quando si selezionano caratteri sostitutivi, viene visualizzato anche il nome di questi chiuso tra parentesi, a indicare che si tratta di caratteri sostitutivi.

Se si applicano opzioni di formattazione (ad esempio una modifica delle dimensioni oppure la crenatura) al carattere sostitutivo, verificare la formattazione quando il testo viene visualizzato con il carattere mancante, perché l'aspetto potrebbe non essere quello previsto.

Se si installa un carattere che in precedenza era assente nel sistema e si riavvia Flash, tale carattere viene visualizzato nei documenti in cui è utilizzato e rimosso dalla finestra di dialogo Caratteri mancanti.

Operazioni con i caratteri sostitutivi

Se viene visualizzata una finestra di avviso che indica la presenza di caratteri mancanti in un documento, è possibile selezionare i caratteri sostitutivi nella finestra di dialogo Mappatura caratteri.

Impostazione dei caratteri sostitutivi

1 Quando viene visualizzata la casella di avviso Caratteri mancanti, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Scegli caratteri sostitutivi per selezionare dei caratteri sostitutivi tra quelli installati sul sistema, quindi passare al punto 2.
- Fare clic su Usa valore predefinito per utilizzare i caratteri di sistema predefiniti di Flash in sostituzione dei caratteri mancanti e chiudere la finestra di avviso Caratteri mancanti. In questo caso non occorre eseguire altre operazioni per impostare la sostituzione dei caratteri.

2 Nella finestra di dialogo Mappatura caratteri, fare clic su un carattere contenuto nell'elenco Caratteri mancanti per selezionarlo. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più caratteri mancanti e associarli tutti allo stesso carattere sostitutivo.

I caratteri sostitutivi predefiniti vengono visualizzati nella colonna Mappato su fin quando i caratteri sostitutivi prescelti non vengono selezionati.

3 Selezionare un carattere dal menu a comparsa Caratteri sostitutivi.

4 Ripetere le operazioni descritte nei punti 2 e 3 per tutti i caratteri mancanti.

Visualizzazione di tutti i caratteri mancanti di un documento e riselezione dei caratteri sostitutivi

1 Con il documento attivo in Flash, selezionare Modifica > Mappatura caratteri.

2 Fare clic su un carattere nella colonna Caratteri mancanti per selezionarlo. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più caratteri mancanti e associarli tutti allo stesso carattere sostitutivo.

I caratteri sostitutivi predefiniti vengono visualizzati nella colonna Mappato su fin quando i caratteri sostitutivi prescelti non vengono selezionati.

3 Selezionare un carattere dal menu a comparsa Caratteri sostitutivi.

4 Ripetere le operazioni descritte nei punti 2 e 3 per tutti i caratteri mancanti.

Visualizzazione o eliminazione delle mappature dei caratteri

1 Chiudere tutti i documenti aperti in Flash.

2 Selezionare Modifica > Mappatura caratteri.

3 Per eliminare la mappatura di un carattere, selezionarla, quindi premere Canc.

Disattivazione dell'avviso relativo ai caratteri mancanti

- Per disattivare la finestra di avviso Caratteri mancanti per il documento corrente, selezionare la casella di controllo Non visualizzare più questa avvertenza, utilizza sempre il carattere sostitutivo predefinito. Selezionare Modifica > Mappatura caratteri per visualizzare di nuovo le informazioni sulla mappatura per il documento.
- Per disattivare la visualizzazione della finestra di avviso per tutti i documenti, selezionare Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic sulla scheda Avvertenze. Deselezionare Avverti dei caratteri mancanti, quindi fare clic su OK. Selezionare di nuovo tale opzione per riattivare la visualizzazione della finestra di avviso.

Creazione di testo

Informazioni sui campi di testo

È possibile creare tre tipi di campi di testo: statico, dinamico e di input. Tutti i campi di testo supportano la codifica Unicode.

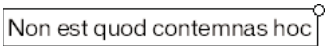
- I campi di testo statico visualizzano del testo i cui caratteri non vengono modificati in modo dinamico.
- Le caselle di testo dinamico contengono testo soggetto ad aggiornamento dinamico, ad esempio le quotazioni di borsa o i bollettini meteorologici.
- I campi di testo di input consentono di immettere del testo in form o questionari.

È possibile creare testo con orientamento orizzontale (con andamento da sinistra a destra), o testo statico verticale (con andamento da destra a sinistra o da sinistra a destra).

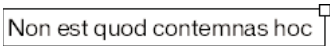
Quando si crea un testo statico, inserirlo su una riga singola che si espande a mano a mano che si digita oppure in un campo a larghezza fissa (testo con orientamento orizzontale) o ad altezza fissa (testo con orientamento verticale) che si espande e va a capo in modo automatico. Se invece si crea testo dinamico o di input, è possibile inserirlo su una riga singola o creare un campo di testo a larghezza e altezza fisse.

In Flash viene visualizzata una maniglia, nell'angolo del campo di testo, che consente di identificare il tipo di testo in esso contenuto:

- Per il testo statico orizzontale che si espande, viene visualizzata una maniglia circolare nell'angolo superiore destro del campo di testo.



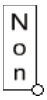
- Per il testo statico orizzontale a larghezza fissa, viene visualizzata una maniglia quadrata nell'angolo superiore destro del campo di testo.



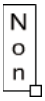
- Per il testo statico verticale che si espande e ha un andamento da destra a sinistra, viene visualizzata una maniglia circolare nell'angolo inferiore sinistro del campo di testo.

- Per il testo statico verticale con andamento da destra a sinistra e altezza fissa, viene visualizzata una maniglia quadrata nell'angolo inferiore sinistro del campo di testo.

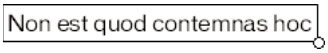
- Per il testo statico verticale che si espande e ha un andamento da sinistra a destra, viene visualizzata una maniglia circolare nell'angolo inferiore destro del campo di testo.



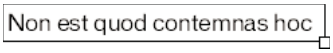
- Per il testo statico verticale con andamento da sinistra a destra e altezza fissa, viene visualizzata una maniglia quadrata nell'angolo inferiore destro del campo di testo.



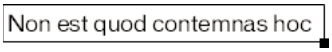
- Per i campi di testo dinamico o di input che si espandono, viene visualizzata una maniglia circolare nell'angolo inferiore destro del campo di testo.



- Per il testo dinamico o di input con altezza e larghezza definite, viene visualizzata una maniglia quadrata nell'angolo inferiore destro del campo di testo.



- Per i campi di testo scorrevole e dinamico, la maniglia circolare o quadrata è completamente nera anziché presentare solo un bordo nero.



Per creare campi di testo che non si espandono mentre si digita il testo sullo stage, fare doppio clic sulla maniglia dei campi di testo di tipo dinamico e di input tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc. Ciò consente di creare un campo di testo di dimensioni fisse e inserirvi più testo di quanto ne possa visualizzare, ottenendo in tal modo un testo scorrevole.

Una volta utilizzato lo strumento Testo per creare un campo di testo, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per specificare il tipo di campo di testo desiderato e impostare i valori per controllare l'aspetto del campo e del relativo contenuto in un file SWF.

Per un'esercitazione video sul lavoro con testo, vedere www.adobe.com/go/vid0121_it.

Per un file di esempio sul lavoro con testo, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Text\TextEnhancements per accedere all'esempio.

Creazione e modifica dei campi di testo

Il testo è disposto orizzontalmente per impostazione predefinita; il testo statico, tuttavia, può anche essere allineato in posizione verticale.

Per modificare il testo in Flash è possibile usare le più comuni tecniche di elaborazione del testo. Utilizzare i comandi Taglia, Copia e Incolla per spostare il testo in un file Flash e da Flash ad altre applicazioni.

Per un file di esempio sul lavoro con testo, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Text\TextEnhancements per accedere all'esempio.

Consultare anche

"Impostazione degli attributi del testo" a pagina 256

Aggiunta di testo allo stage

1 Selezionare lo strumento Testo T.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), selezionare un tipo di testo dal menu di scelta rapida per specificare il tipo di campo di testo desiderato:

Testo dinamico Crea un campo con testo che viene aggiornato in modo dinamico.

Testo di input Crea un campo in cui gli utenti possono immettere un testo.

Testo statico Crea un campo con testo che non può essere aggiornato in modo dinamico.

3 Solo per il testo statico: nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Cambia direzione del testo e selezionare una direzione per l'orientamento e il flusso del testo. (L'impostazione predefinita è Orizzontale.)

4 Sullo stage, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per creare un campo di testo visualizzato su una riga singola, fare clic nel punto in cui deve iniziare il testo.
- Per creare un campo di testo a larghezza fissa (testo orizzontale) o ad altezza fissa (testo verticale), posizionare il puntatore nel punto in cui deve iniziare il testo ed eseguire il trascinamento fino a ottenere la larghezza o l'altezza desiderata.

Nota: *se si crea un campo di testo che durante l'immissione si estende oltre il bordo dello stage, il testo in eccedenza non viene perso. Per rendere nuovamente accessibili le maniglie, aggiungere invii a capo, spostare il campo di testo oppure selezionare Visualizza > Tavolo di montaggio.*

5 Selezionare gli attributi del testo nella finestra di ispezione Proprietà.

Modifica delle dimensioni di un campo di testo

❖ Trascinare la maniglia di ridimensionamento del campo di testo.

Quando il testo è selezionato, un riquadro di delimitazione blu consente di ridimensionare manualmente il campo trascinandone una delle maniglie. I campi di testo statico presentano quattro maniglie che consentono di ridimensionare il campo orizzontalmente. I campi di testo dinamico dispongono invece di otto maniglie che consentono di ridimensionare il campo verticalmente, orizzontalmente e in diagonale.

Passaggio da un campo di testo a larghezza (o altezza) fissa a uno con dimensioni variabili

❖ Fare doppio clic su una maniglia di ridimensionamento.

Selezione dei caratteri in un campo di testo

1 Selezionare lo strumento Testo T.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare il puntatore per selezionare i caratteri.
- Fare doppio clic per selezionare una parola.
- Fare clic per specificare l'inizio della selezione e fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per specificarne la fine.
- Premere Ctrl+A (in Windows) o Comando+A (in Macintosh) per selezionare tutto il testo contenuto nel campo.

Selezione di campi di testo

❖ Con lo strumento Selezione, fare clic su un campo di testo. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più campi di testo.

Impostazione delle opzioni per il testo dinamico e di input

1 Fare clic all'interno di un campo di testo dinamico esistente.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, assicurarsi che nel menu a comparsa sia visualizzato Dinamico o Input.

3 Immettere un nome di istanza per il campo di testo.

4 Specificare l'altezza, la larghezza e la posizione del testo.

5 Selezionare il carattere e lo stile.

6 Nella casella Tipo linea, specificare una delle opzioni seguenti:

Multiriga Visualizza il testo su più righe.

Singola riga Visualizza il testo su una sola riga.

Multiriga senza a capo Visualizza il testo disposto su più righe che possono essere interrotte solo nel caso in cui l'ultimo carattere sia un carattere di interruzione riga, come quello ottenuto mediante la pressione del tasto Invio.

7 Per consentire agli utenti di selezionare il testo dinamico, fare clic su Selezionabile . Deselezionare questa opzione per impedire ad altri utenti di selezionare il testo dinamico.

8 Per mantenere la formattazione applicata al testo (ad esempio i caratteri e i collegamenti ipertestuali) con i tag HTML appropriati, fare clic sul pulsante Rendi il testo come HTML .

9 Per visualizzare il campo di testo con un bordo nero su uno sfondo bianco, fare clic sul pulsante Mostra bordo intorno al testo .

10 (Opzionale) Nella casella Var, immettere il nome della variabile per il campo di testo. (Utilizzare questa opzione solo quando si intende pubblicare il contenuto per Macromedia Flash Player 5 di Adobe o versioni precedenti.)

A partire da Macromedia Flash MX (versione 6), è possibile assegnare al campo di testo un nome di istanza utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Sebbene sia possibile utilizzare il metodo del nome della variabile con i campi di testo ai fini della compatibilità con Macromedia Flash 5 e versioni precedenti, Adobe non lo consiglia, in quanto non è possibile controllare altre proprietà dei campi di testo o applicare le impostazioni dei fogli di stile.

11 Fare clic su Incorpora per visualizzare le opzioni di incorporamento dei profili di carattere.

Non incorporare Specifica che non deve essere incorporato alcun carattere.

Riempimento automatico Fare clic su Riempimento automatico per incorporare tutti i caratteri dal campo di testi selezionato.

Impostazione delle preferenze per il testo verticale

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic sulla scheda Testo nella finestra di dialogo Preferenze.

2 Per Testo verticale, selezionare una delle seguenti opzioni:

Orientamento del testo predefinito Imposta automaticamente i nuovi campi di testo con l'orientamento verticale.

Flusso testo da destra a sinistra Inserisce nella pagina le righe di testo verticale da destra a sinistra.

Nessuna crenatura Impedisce l'applicazione della crenatura al testo verticale. La crenatura rimane comunque attivata per il testo orizzontale.

Controllo ortografico

È possibile verificare l'esattezza dell'ortografia del testo nell'intero documento Flash. È anche possibile personalizzare la funzione di controllo ortografico.

Uso del controllo ortografico

1 Selezionare Testo > Controllo ortografico per visualizzare la finestra di dialogo corrispondente.

La casella nell'angolo superiore sinistro riporta le parole non trovate nei dizionari selezionati e indica il tipo di elemento in cui si trova il testo, ad esempio un campo di testo o un'etichetta di fotogramma.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Aggiungi a dizionario per aggiungere la parola al dizionario personale.
- Fare clic su Ignora per lasciare inalterata la parola. Fare clic su Ignora tutto per lasciare inalterate tutte le ricorrenze della parola all'interno del documento.
- Immettere una parola nella casella Cambia in oppure selezionare una parola nell'elenco a scorrimento Suggerimenti. Quindi, fare clic su Cambia per cambiare la parola oppure fare clic su Cambia tutto per cambiare tutte le ricorrenze della parola all'interno del documento.
- Fare clic su Elimina per eliminare la parola dal documento.

3 Per terminare il controllo ortografico, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Chiudi per terminare il controllo ortografico prima che Flash raggiunga la fine del documento.
- Continuare il controllo ortografico fino a che non viene visualizzata la notifica che Flash ha raggiunto la fine del documento, quindi fare clic su No per terminare il controllo ortografico. Fare clic su Sì per continuare il controllo ortografico dall'inizio del documento.

Personalizzazione del controllo ortografico

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Testo > Imposta controllo ortografico. (Utilizzare questa opzione se non è stata ancora usata la funzione Controllo ortografico.)
- Nella finestra di dialogo Controllo ortografico (Testo > Controllo ortografico), fare clic su Imposta.

2 Impostare le seguenti opzioni:

Opzioni documento Utilizzare queste opzioni per specificare quali elementi devono essere controllati.

Dizionari Elenca i dizionari incorporati. Per abilitare il controllo ortografico, è necessario selezionare almeno un dizionario.

Dizionario personale Immettere un percorso oppure fare clic sull'icona della cartella e selezionare un documento da utilizzare come dizionario personale. Il dizionario personale può essere cambiato in qualunque momento.

Modifica dizionario personale Consente di aggiungere parole e frasi al dizionario personale. Nella finestra di dialogo Dizionario personale, immettere ogni nuova voce su una riga separata del campo di testo.

Opzioni del controllo Utilizzare queste opzioni per controllare il modo in cui Flash gestisce tipi specifici di parole e caratteri durante il controllo ortografico.

Incorporamento e condivisione di caratteri

È possibile incorporare un carattere nel file SWF in modo che non debba essere presente sui dispositivi su cui il file SWF debba essere eventualmente riprodotto. Per incorporare un carattere, è necessario creare un elemento libreria di caratteri.

La creazione di tale elemento consente inoltre di utilizzare il carattere in un elemento di una libreria condivisa per la condivisione tra più file SWF. È inoltre necessario assegnare all'elemento carattere una stringa di identificazione di concatenamento e un URL a cui verrà inviato il documento contenente il simbolo di carattere. In questo modo, è possibile creare un collegamento con il carattere e utilizzarlo in un'applicazione Flash. Quando si utilizzano i simboli di caratteri per il testo dinamico o di input, è necessario incorporare anche le informazioni sui profili di carattere.

Dopo aver assegnato una stringa di identificazione e un URL a un simbolo di carattere in un documento Flash, utilizzare il simbolo in un altro documento Flash copiandolo nel file FLA di destinazione. Uso degli elementi di una libreria condivisa

Consultare anche

"Uso degli elementi di una libreria condivisa" a pagina 206

"Copia degli elementi di una libreria tra documenti diversi" a pagina 204

Creazione di un elemento libreria caratteri

1 Aprire la libreria a cui si desidera aggiungere un simbolo di carattere.

2 Selezionare Nuovo carattere del menu del pannello Libreria.

3 Immettere un nome per il carattere nel campo di testo Nome.

4 Selezionare un carattere dal menu Carattere oppure immettere il nome di un carattere nel relativo campo di testo.

5 (Opzionale) Selezionare Grassetto o Corsivo.

6 (Facoltativo) Per incorporare le informazioni sul carattere come dati bitmap anziché come dati vettoriali, selezionare l'opzione Testo Bitmap e immettere una dimensione per il carattere nel campo di testo delle dimensioni (i caratteri bitmap non possono utilizzare l'antialiasing È necessario selezionare Bitmap come opzione antialiasing nella finestra di ispezione Proprietà per i testi che utilizzano tale carattere).

Nota: *l'impostazione Dimensione viene applicata solo se si usa il testo bitmap.*

Assegnazione di una stringa di identificazione a un elemento di libreria caratteri

1 Selezionare l'elemento carattere nel pannello Libreria.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Concatenamento del menu del pannello Libreria.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere il tasto Ctrl (Macintosh) e fare clic sul nome del simbolo di carattere nel pannello Libreria, quindi selezionare Concatenamento.

3 In Concatenamento selezionare Esporta per condivisione in runtime.

4 Nel campo di testo Identificatore, immettere una stringa per identificare l'elemento carattere.

5 Nel campo di testo URL, immettere l'URL del file SWF che contiene l'elemento carattere.

Testo scorrevole

Flash offre vari modi per creare testo scorrevole:

- Rendere i campi di testo dinamico o di input scorrevoli utilizzando i comandi di menu oppure la maniglia del campo di testo.
- Aggiungere un componente ScrollBar (barra di scorrimento) per rendere scorrevole un campo di testo. Per ulteriori informazioni, vedere "Componente UIScrollBar" nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.
- In ActionScript, utilizzare le proprietà `scroll` e `maxscroll` dell'oggetto TextField per controllare lo scorrimento verticale e le proprietà `hscroll` e `maxhscroll` per controllare lo scorrimento orizzontale in un campo di testo. Vedere Esempio: Creazione di testo scorrevole in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*.

Definizione di testo dinamico scorrevole

- Fare doppio clic sulla maniglia del campo di testo dinamico tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc.
- Con lo strumento Selezione , selezionare il campo di testo dinamico, quindi selezionare Testo > Scorrevole.
- Selezionare il campo di testo dinamico con lo strumento Selezione. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul campo di testo dinamico, quindi selezionare Testo > Scorrevole.

Effetti Testo

È possibile creare effetti di testo trasformando i campi di testo. Ad esempio, i campi di testo possono essere ruotati, inclinati, riflessi e ridimensionati. Quando si modifica in scala un campo di testo come un oggetto, gli aumenti o le riduzioni delle dimensioni in punti non vengono visualizzati nella finestra di ispezione Proprietà. Il testo in un campo di testo trasformato può ancora essere modificato, tuttavia le trasformazioni di una certa portata possono renderlo di difficile lettura.

È anche possibile animare il testo mediante gli effetti della linea temporale. Ad esempio, è possibile applicare al testo effetti di rimbalzo, esplosione oppure di dissolvenza in entrata o in uscita.

Consultare anche

"Uso degli effetti linea temporale" a pagina 224

Divisione del testo

È possibile dividere il testo per posizionare ciascun carattere in un campo di testo separato e quindi distribuire rapidamente i campi di testo per separare i livelli e animare ciascun campo. Non è possibile dividere il testo contenuto nei campi di testo scorrevoli.

È anche possibile convertire il testo nelle righe e nei riempimenti che lo compongono per rimodellarlo, cancellarlo o elaborarlo in altro modo. Come con qualsiasi altra forma, è possibile raggruppare individualmente i caratteri convertiti oppure convertirli in simboli e animarli. Una volta convertito il testo in linee e riempimenti, non è più possibile modificarlo.

Nota: *Il comando Dividi può essere applicato solo ai caratteri di contorno, ad esempio i caratteri TrueType. I caratteri bitmap scompaiono dallo schermo se vengono sottoposti a questa operazione. I caratteri PostScript possono invece essere divisi solo su sistemi Macintosh.*

1 Con lo strumento Selezione , fare clic su un campo di testo.

2 Selezionare Elabora > Dividi.

Ciascun carattere del testo selezionato viene posizionato in un campo di testo separato. Il testo rimane nella stessa posizione sullo stage.

3 Selezionare di nuovo Elabora > Dividi per convertire i caratteri in forme sullo stage.

Consultare anche

"Distribuzione degli oggetti sui livelli per l'animazione interpolata" a pagina 227

"Creazione di animazioni" a pagina 216

Collegamento di testo orizzontale a un URL

1 Selezionare un testo o un campo di testo:

- Utilizzare lo strumento Testo per selezionare il testo contenuto in un campo di testo.
- Per collegare tutto il testo contenuto in un campo di testo, utilizzare lo strumento Selezione per selezionare un campo di testo.

2 Nel campo di testo Collegamento URL della finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), immettere l'URL al quale si desidera collegare il campo di testo.

Nota: *per creare un collegamento a un indirizzo e-mail, utilizzare l'URL mailto:. Ad esempio immettere* `mailto:adamsmith@example.com`.

Impostazione degli attributi del testo

Informazioni sugli attributi del testo

È possibile impostare gli attributi del testo relativi al carattere e al paragrafo. Gli attributi del carattere includono la famiglia del carattere, la dimensione in punti, lo stile, il colore, la spaziatura delle lettere, la crenatura automatica e la posizione. Gli attributi del paragrafo includono l'allineamento, i margini, i rientri e l'interlinea.

Per il testo statico, i profili di carattere vengono esportati in un file SWF pubblicato. Per il testo statico orizzontale, è possibile utilizzare i caratteri dispositivo anziché esportare i profili di carattere.

Nel caso di testo dinamico o di input, Flash memorizza i nomi dei caratteri, che vengono usati da Flash Player per individuare caratteri uguali o simili nel sistema dell'utente. È anche possibile incorporare i profili di carattere nei campi di testo dinamico o di input. L'incorporamento dei profili aumenta le dimensioni dei file, ma assicura agli utenti di disporre delle informazioni corrette sui caratteri.

Quando si crea un nuovo testo, Flash utilizza gli attributi del testo correnti così come sono definiti nella finestra di ispezione Proprietà. Quando si seleziona un testo esistente, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per modificare gli attributi di carattere e paragrafo e per far sì che Flash selezioni i caratteri dispositivo anziché incorporare le informazioni sui profili di carattere.

Consultare anche

"Profili di carattere e caratteri dispositivo" a pagina 247

"Creazione e modifica dei campi di testo" a pagina 251

Impostazione di carattere, dimensione in punti, stile e colore

1 Con lo strumento Selezione , selezionare uno o più campi di testo sullo stage.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), selezionare un carattere dal menu a comparsa Carattere oppure immettere il nome di un carattere.

Nota: *i caratteri _sans, _serif e _typewriter e i caratteri dispositivo possono essere utilizzati solo con il testo statico orizzontale.*

3 Fare clic sul triangolo visualizzato accanto al valore Dimensione carattere e trascinare il cursore per selezionare un valore oppure immettere un valore per la dimensione del carattere.

Le dimensioni del carattere sono impostate in punti, indipendentemente dalle unità di misura correnti del righello.

4 Per applicare lo stile grassetto o corsivo, fare clic rispettivamente su Grassetto o Corsivo.

5 Selezionare un metodo di rendering dei caratteri dal menu a comparsa Antialiasing (posizionato direttamente sotto il pulsante del grassetto) per ottimizzare il testo.

6 Per selezionare un colore di riempimento per il testo, fare clic sul controllo del colore ed effettuare una delle seguenti operazioni.

- Selezionare il colore desiderato dal selettore di colori.
- Digitare il valore esadecimale di un colore nella casella nell'angolo superiore sinistro.
- Fare clic sul selettore di colore e selezionare un colore dal selettore di sistema. Per il testo è possibile utilizzare solo colori uniformi; non è consentito utilizzare i gradienti. Per applicare un gradiente al testo, dividere il testo e convertirlo nelle linee e nei riempimenti che lo compongono.

Consultare anche

"Profili di carattere e caratteri dispositivo" a pagina 247

Impostazione di spaziatura, crenatura e posizione dei caratteri

La spaziatura delle lettere consente di inserire una quantità di spazio uniforme fra i caratteri. Usare questa opzione per regolare la spaziatura di caratteri selezionati o di interi blocchi di testo.

La crenatura controlla la spaziatura tra coppie di caratteri. Molti tipi di caratteri dispongono di informazioni incorporate per la crenatura. Ad esempio, *A* e *V* appaiono spesso più vicine rispetto a *A* e *D*. Flash consente di applicare la spaziatura e la crenatura orizzontali al testo orizzontale e la spaziatura e crenatura verticali al testo verticale.

Per il testo verticale, è possibile disattivare la crenatura per impostazione predefinita nelle Preferenze di Flash. Se si esegue questa operazione e si lascia selezionata l'opzione di crenatura nella finestra di ispezione Proprietà, la crenatura viene applicata esclusivamente al testo orizzontale.

1 Con lo strumento Testo , selezionare uno o più periodi, frasi o campi di testo sullo stage.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), impostare le opzioni seguenti:

- Per specificare la spaziatura tra le lettere (spaziatura e crenatura), fare clic sul triangolo visualizzato accanto al valore Spaziatura tra lettere e trascinare il cursore per selezionare un valore, oppure immettere un valore nella casella.
- Per utilizzare le informazioni di crenatura incorporate in un carattere, selezionare l'opzione Crenatura automatica.
- Per specificare la posizione dei caratteri, fare clic sul triangolo visualizzato accanto all'opzione Posizione carattere e scegliere una posizione dal menu: Normale per posizionare il testo sulla linea base, Apice per posizionarlo sopra la linea base (testo orizzontale) o a destra di essa (testo verticale) e Pedice per collocarlo sotto la linea base (testo orizzontale) o a sinistra di essa (testo verticale).

Impostazione di allineamento, margini, rientri e interlinea

L'allineamento determina la posizione di ciascuna linea di testo in un paragrafo in relazione ai bordi del campo di testo. Il testo orizzontale viene allineato in relazione ai bordi sinistro e destro del campo di testo, il testo verticale rispetto ai bordi superiore e inferiore. Il testo può inoltre essere allineato a un solo bordo del campo di testo, centrato al suo interno oppure allineato a entrambi i bordi. In quest'ultimo caso si parla di testo giustificato.

I margini determinano la quantità di spazio fra il bordo di un campo di testo e il suo contenuto. I rientri determinano la distanza tra il margine di un paragrafo e l'inizio della prima riga.

L'interlinea determina la distanza tra righe adiacenti in un paragrafo. Per il testo con orientamento verticale, l'interlinea consente di regolare lo spazio esistente tra colonne verticali.

Operazioni con il testo orizzontale

1 Con lo strumento Testo , selezionare uno o più campi di testo sullo stage.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), impostare le opzioni seguenti:

- Per impostare l'allineamento, fare clic sul Allinea a sinistra, Allinea al centro, Allinea a destra o Giustifica.
- Per specificare il margine sinistro o destro, fare clic sul pulsante Modifica le opzioni formato (che ha una forma simile a quella del simbolo di paragrafo e si trova a fianco del pulsante Giustifica) per visualizzare la finestra di dialogo Opzioni per il formato. Fare clic sul triangolo visualizzato accanto al valore Margine sinistro o Margine destro e trascinare il cursore per selezionare un valore, oppure immettere un valore nel campo di testo.
- Per specificare i rientri, fare clic sul pulsante Modifica le opzioni formato (che ha una forma simile a quella del simbolo di paragrafo e si trova a fianco del pulsante Giustifica) per visualizzare la finestra di dialogo Opzioni per il formato. Fare clic sul triangolo accanto alla casella Rientro e trascinare il cursore per selezionare un valore, oppure immettere un valore nel campo di testo.
- Per specificare l'interlinea, fare clic sul pulsante Modifica le opzioni formato (che ha una forma simile a quella del simbolo di paragrafo e si trova a fianco del pulsante Giustifica) per visualizzare la finestra di dialogo Opzioni per il formato. Fare clic sul triangolo visualizzato accanto al valore Spaziatura righe e spostare il cursore per selezionare un valore oppure immettere un valore nel campo di testo.

Operazioni con il testo verticale

1 Con lo strumento Testo , selezionare uno o più campi di testo sullo stage.

2 Per applicare le impostazioni a un testo esistente, selezionare i campi di testo desiderati sullo stage.

3 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), impostare le opzioni seguenti:

- Per impostare l'allineamento, fare clic sul Allinea in alto, Allinea al centro, Allinea in basso o Giustifica.
- Per specificare il margine superiore o inferiore, fare clic sul pulsante Modifica le opzioni formato (che ha una forma simile a quella del simbolo di paragrafo e si trova a fianco del pulsante Giustifica) per visualizzare la finestra di dialogo

Opzioni per il formato. Fare clic sul triangolo visualizzato accanto al valore Margine superiore o Margine inferiore e trascinare il cursore per selezionare un valore, oppure immettere un valore nel campo di testo.

- Per specificare i rientri, fare clic sul pulsante Modifica le opzioni formato (che ha una forma simile a quella del simbolo di paragrafo e si trova a fianco del pulsante Giustifica) per visualizzare la finestra di dialogo Opzioni per il formato. Fare clic sul triangolo visualizzato accanto al valore Rientro e spostare il cursore per selezionare un valore, oppure immettere un valore nel campo di testo. Se il testo scorre da sinistra a destra, il rientro sposta in basso la riga più a sinistra; se scorre da destra a sinistra, il rientro sposta in basso la riga più a destra.
- Per specificare l'interlinea, fare clic sul pulsante Modifica le opzioni formato (che ha una forma simile a quella del simbolo di paragrafo e si trova a fianco del pulsante Giustifica) per visualizzare la finestra di dialogo Opzioni per il formato. Fare clic sul triangolo visualizzato accanto al valore Spaziatura righe e spostare il cursore per selezionare un valore oppure immettere un valore nel campo di testo.

Operazioni con l'antialiasing del testo

Flash offre una rasterizzazione dei caratteri migliorata che consente di specificare le proprietà di antialiasing dei caratteri. Le funzioni di antialiasing avanzate sono disponibili solo per i file SWF pubblicati per Flash Player 8 o versioni successive. Se si pubblicano file per versioni precedenti di Flash Player, è possibile utilizzare unicamente la funzione Antialiasing per animazione.

L'antialiasing viene applicato a ogni campo di testo invece che ai singoli caratteri. Inoltre, quando si aprono i file FLA esistenti in Flash 8 o versioni successive, il testo non viene automaticamente aggiornato alle opzioni di antialiasing avanzate; è necessario selezionare i singoli campi di testo e modificare manualmente le impostazioni di antialiasing.

Quando si apre un file FLA creato per Flash Player 7 o una versione precedente, la finestra di ispezione Proprietà del testo imposta l'opzione di antialiasing sull'opzione equivalente di Flash MX 2004. Tuttavia, se si desidera utilizzare le opzioni di antialiasing avanzate, è necessario aggiornare il contenuto FLA per Flash Player 8 o versioni successive.

Scelta di un'opzione di antialiasing per il testo selezionato

❖ Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa Antialiasing:

Usa caratteri dispositivo Specifica che il file SWF utilizza i caratteri installati nel computer locale per visualizzare i caratteri. Solitamente, i caratteri dispositivo risultano più leggibili con la maggior parte delle dimensioni. Questa opzione non incrementa le dimensioni del file SWF, ma costringe l'utente a utilizzare soltanto i caratteri installati nel computer per la visualizzazione. Quando si utilizzano i caratteri dispositivo, scegliere solo le famiglie di caratteri più comunemente installate.

Testo bitmap (senza antialiasing) Disattiva l'antialiasing; i bordi del testo non vengono smussati. Il testo viene visualizzato con spigoli acuti e il formato del file SWF risultante viene incrementato in quanto i profili dei caratteri sono incorporati nel file. Il testo bitmap è nitido nella dimensione di esportazione, ma perde di qualità quando viene modificato in scala.

Antialiasing per animazione Crea un'animazione più fluida ignorando le impostazioni di allineamento e crenatura. Questa opzione crea un file SWF più grande, in quanto i profili dei caratteri vengono incorporati. Per ottenere una buona leggibilità, utilizzare una dimensione di 10 punti o maggiore quando si specifica questa opzione.

Antialiasing per leggibilità Utilizzare il modulo di rendering del testo Flash per migliorare la leggibilità dei caratteri specialmente con dimensioni ridotte. Questa opzione crea un file SWF più grande, in quanto i profili dei caratteri vengono incorporati. Per utilizzare questa opzione, è necessario pubblicare i file per Flash Player 8 o versioni successive. Non usare questa opzione se si prevede di animare il testo; utilizzare invece l'opzione Antialiasing per animazione.

Antialiasing personalizzato Permette di modificare le proprietà del carattere. Utilizzare l'opzione Precisione per specificare una transizione più o meno marcata tra i bordi del testo e lo sfondo. L'opzione Spessore consente invece di specificare lo spessore con cui viene visualizzata la transizione di antialiasing dei caratteri. (I valori più elevati producono caratteri più spessi.) La selezione dell'opzione Antialiasing personalizzato crea un file SWF più grande, in quanto i profili dei caratteri vengono incorporati. Per utilizzare questa opzione, è necessario pubblicare i file per Flash Player 8 o versioni successive.

Aggiornamento del contenuto per l'antialiasing di Flash 8 o versioni successive

1 Aprire un file FLA creato per Macromedia Flash Player 7 di Adobe o una versione precedente.

2 Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione), selezionare Flash Player 8 o Flash Player 9 nel menu a comparsa Versione.

3 Selezionare il campo di testo a cui si desidera applicare l'opzione Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato.

4 Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato dal menu a comparsa Metodo di rendering dei caratteri.

Impostazione del testo come selezionabile

Il testo statico orizzontale e il testo dinamico possono essere impostati in modo da essere selezionabili dagli utenti che visualizzano l'applicazione Flash. (Il testo di input è selezionabile per impostazione predefinita.) Dopo averlo selezionato, l'utente può copiare, tagliare e poi incollare il testo in un altro documento.

1 Con lo strumento Testo T, selezionare il testo orizzontale che si desidera rendere selezionabile.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), selezionare Testo statico o Testo dinamico.

3 Fare clic su Selezionabile .

Uso dei caratteri del dispositivo

È possibile utilizzare i caratteri dispositivo generici nel testo.

1 Con lo strumento Selezione, selezionare uno o più campi di testo.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), selezionare Testo statico dal menu a comparsa.

3 Nel menu a comparsa Carattere, selezionare un carattere dispositivo:

_sans Carattere simile a Helvetica o Arial.

_serif Carattere simile a Times Roman.

_typewriter Carattere simile a Courier.

Consultare anche

"Profili di carattere e caratteri dispositivo" a pagina 247

"Applicazione dell'effetto maschera ai caratteri dispositivo" a pagina 248

Capitolo 13: Creazione di testo in più lingue

Adobe® Flash® CS3 Professional offre molte funzioni che migliorano il flusso di lavoro per la creazione di applicazioni basate su Unicode che supportano più lingue.

Come creare testo in più lingue

Informazioni sul testo in più lingue

È possibile includere testo in più lingue nel documento nei modi seguenti:

- Il pannello Stringhe consente ai localizzatori di modificare le stringhe in una posizione centrale all'interno di Flash o in file XML esterni con il loro software o memoria di traduzione preferiti. Flash supporta le stringhe multiriga sia nel pannello Stringhe che nei file XML.
- Selezionare quali set di caratteri incorporare nelle applicazioni, limitando in questo modo il numero dei glifi dei caratteri nel file SWF pubblicato e riducendone le dimensioni.
- Utilizzare una tastiera occidentale per creare testo sullo stage in cinese, giapponese e coreano.
- Se sul sistema sono installati caratteri Unicode, immetterli direttamente in un campo di testo. Poiché i caratteri non sono incorporati, è necessario che anche gli utenti dispongano di caratteri Unicode.

Di seguito sono descritti altri metodi meno comuni per includere testo in più lingue nei documenti Flash:

- Includere un file di testo esterno in un campo di testo dinamico o di input mediante l'azione `#include`
- Caricare file di testo o file XML esterni in un'applicazione Flash in fase di runtime utilizzando le azioni `loadVariables` o `getURL` o gli oggetti `LoadVars` o `XML`.
- Immettere caratteri escape Unicode nel valore stringa di una variabile del campo di testo di input o dinamico.
- Creare un carattere incorporato sotto forma di simbolo nella libreria.

Perché il testo codificato con Unicode possa essere visualizzato correttamente, è necessario che gli utenti abbiano accesso ai caratteri contenenti i glifi (caratteri) usati in tale testo.

Per un esempio di contenuto multilingue, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Text\MultilingualContent per accedere all'esempio.

Consultare anche

“Flusso di lavoro per la creazione di testo in più lingue mediante il pannello Stringhe” a pagina 266

“Testo in più lingue e ActionScript” a pagina 272

“Creazione di documenti in più lingue mediante l'azione #include” a pagina 273

“Uso di ActionScript per caricare file esterni” a pagina 272

“Creazione di documenti in più lingue mediante le variabili di testo” a pagina 274

“File esterni non Unicode” a pagina 264

“Incorporamento e condivisione di caratteri” a pagina 254

Informazioni sui caratteri per testo con codifica Unicode

Quando si utilizzano file esterni con codifica Unicode, è necessario che gli utenti abbiano accesso ai caratteri contenenti tutti i glifi usati nei file di testo. Per impostazione predefinita, Flash memorizza i nomi dei caratteri utilizzati in file di testo dinamico o di input. Durante la riproduzione di file SWF, Flash Player 7 (e versioni precedenti) ricerca i caratteri sul sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore.

Se il testo in un file SWF contiene glifi che non sono supportati dal carattere specificato, Flash Player 7 e Flash Player 8 tentano di individuare un carattere sul sistema dell'utente che supporta tali glifi. Il lettore non è sempre in grado di individuare un carattere appropriato. Questo comportamento dipende dai caratteri disponibili sul sistema dell'utente, nonché dal sistema operativo su cui è in esecuzione Flash Player.

Caratteri incorporati per i campi di testo dinamico o di input

È possibile incorporare i caratteri per i campi di testo dinamico o di input. Tuttavia, alcuni caratteri, in particolare quelli usati per le lingue asiatiche, possono aumentare in modo significativo le dimensioni del file SWF quando vengono incorporati. Con Flash è possibile selezionare gli intervalli di caratteri da incorporare.

È anche possibile incorporare i caratteri mediante la creazione di simboli di caratteri nella libreria.

Consultare anche

"Incorporamento e condivisione di caratteri" a pagina 254

Selezione e incorporamento di un intervallo di caratteri

1 Selezionare un campo di testo dinamico o di input sullo stage, quindi visualizzare la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà) e fare clic su Incorpora.

2 Selezionare l'intervallo dei set di caratteri da incorporare effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su un set di caratteri nel campo Set di caratteri.
- Selezionare più intervalli facendo clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul primo e sull'ultimo carattere di un intervallo di caratteri contigui oppure facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare caratteri non contigui, fare clic su Riempimento automatico e infine su OK.

Nota: *selezionare solo i set di caratteri da incorporare; in questo modo non si supera il numero massimo interno di glifi per lo strumento di creazione (65.500 circa). Flash non esegue la verifica degli errori per controllare se il set di caratteri selezionato contiene dei glifi. Durante la procedura di pubblicazione o di esportazione, solo i glifi presenti nel carattere vengono incorporati nel file SWF.*

Incorporamento dei set di caratteri dal testo sullo stage

1 Selezionare un campo di testo dinamico o di input sullo stage, quindi visualizzare la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà) e fare clic su Incorpora.

2 Selezionare i set di caratteri da incorporare e fare clic su Riempimento automatico.

Rimozione dei set di caratteri incorporati

1 Selezionare un campo di testo dinamico o di input sullo stage, quindi visualizzare la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà) e fare clic su Incorpora.

2 Fare clic su Non incorporare per rimuovere tutti i caratteri incorporati.

3 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo oppure selezionare altri set di caratteri da incorporare nel file SWF.

Tabella XML per l'incorporamento dei caratteri XML

Quando si selezionano gli intervalli di caratteri da incorporare, l'elenco dei caratteri selezionati è memorizzato e conservato come file XML esterno e risiede nella cartella di configurazione dell'utente. È denominato Unicode_Table.xml e contiene la relazione "uno-a-molti" tra una particolare lingua e tutti i necessari intervalli di glifi Unicode, come illustrato negli esempi in coreano riportati di seguito.

I raggruppamenti di set di caratteri sono basati sui blocchi Unicode definiti dallo Unicode Consortium. Per fornire un flusso di lavoro più semplice, quando si seleziona una lingua in particolare, tutti i relativi intervalli di glifi vengono incorporati anche se sono sparsi in raggruppamenti separati.

Ad esempio, se si seleziona Coreano, vengono incorporati i seguenti intervalli di caratteri Unicode.

Simboli Hangul 3131-318E

Caratteri speciali Hangul 3200-321C

Caratteri speciali Hangul 3260-327B

Simbolo coreano 327F-327F

Simboli Hangul AC00-D7A3

Se si seleziona Coreano + CJK, viene incorporato un set di caratteri più grande:

Simboli Hangul 3131-318E

Caratteri speciali Hangul 3200-321C

Caratteri speciali Hangul 3260-327B

Simbolo coreano 327F-327F

Simboli CJK 4E00-9FA5

Simboli Hangul AC00-D7A3

Simboli CJK F900-FA2D

La tabella seguente fornisce ulteriori dettagli sulle selezioni dei caratteri incorporati:

Intervallo	**Descrizione**
Maiuscolo [A–Z]	Glifi lettere maiuscole del set Latino di base
Minuscolo [a–z]	Glifi lettere minuscole del set Latino di base
Numeri [0–9]	Glifi dei numeri del set Latino di base
Punteggiatura [!@#%...]	Punteggiatura del set Latino di base
Latino di base	Glifi del set Latino di base compresi nell'intervallo Unicode da 0x0021 a 0x007E
Kana giapponese	Glifi Hiragana e Katakana (incluse forme di mezza larghezza)
Kanji giapponese - Livello 1	Caratteri Kanji giapponese
Giapponese (tutto)	Kana e Kanji giapponesi (inclusa la punteggiatura e i caratteri speciali)
Hangul di base	Caratteri coreani più comunemente usati, caratteri romani, caratteri di punteggiatura e caratteri/simboli speciali
Hangul (tutto)	11.720 caratteri coreani (ordinati per sillabe Hangul), caratteri romani, punteggiatura e caratteri/simboli speciali
Cinese tradizionale - Livello 1	5.000 caratteri del set Cinese tradizionale più comunemente usati a Taiwan
Cinese tradizionale (tutto)	Tutti i caratteri del set Cinese tradizionale usati a Taiwan e Hong Kong e punteggiature
Cinese semplificato - Livello 1	6.000 caratteri del set Cinese semplificato più comunemente usati nella Cina continentale e caratteri di punteggiatura

Intervallo	Descrizione
Cinese (tutto)	Tutti i caratteri dei set Cinese tradizionale e semplificato e punteggiature
Tailandese	Tutti i glifi del set Tailandese
Devanagari	Tutti i glifi del set Devanagari
Latino I	Intervallo supplementare Latin-1 che va da 0x00A1 a 0x00FF (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Latino esteso A	Intervallo Latino esteso A che va da 0x0100 a 0x01FF (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Latino esteso B	Intervallo Latino esteso B che va da 0x0180 a 0x024F (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Latino esteso aggiuntivo	Intervallo Latino esteso aggiuntivo da 0x1E00 a 0x1EFF (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Greco	Greco e Copto, più Greco esteso (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Cirillico	Cirillico (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Armeno	Armeno più legature
Arabo	Arabo più forme di presentazione-A e forme di presentazione-B
Ebraico	Ebraico più forme di presentazione (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)

File esterni non Unicode

Se si caricano testi esterni o file XML esterni non codificati in Unicode in un'applicazione Flash Player 7, il testo dei file esterni non viene visualizzato correttamente quando Flash Player tenta di visualizzarli come Unicode. Per indicare a Flash Player di utilizzare la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore, aggiungere il codice seguente come prima riga di codice nel primo fotogramma dell'applicazione Flash che sta caricando i dati:

```
system.useCodepage = true;
```

Impostare la proprietà `system.useCodepage` una sola volta in un documento; non usarla più volte nel documento per far sì che il lettore interpreti alcuni file esterni come Unicode e altri come altra codifica, perché così facendo si potrebbero ottenere dei risultati imprevisti.

se si imposta la proprietà `system.useCodepage` su `true`, la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore deve includere i glifi usati nel file di testo esterno per consentire la visualizzazione del testo. Ad esempio, se viene caricato un file esterno contenente caratteri cinesi, questi caratteri non vengono visualizzati su un sistema che utilizza la tabella codici CP1252, poiché questa tabella codici non include i caratteri cinesi. Per assicurare che gli utenti su tutte le piattaforme siano in grado di visualizzare i file di testo esterni usati nelle applicazioni Flash, è necessario codificare tutti i file di testo esterni come Unicode e lasciare la proprietà `system.useCodepage` impostata su `false` per impostazione predefinita. In questo modo Flash Player interpreta il testo come Unicode. Per ulteriori informazioni, vedere useCodepage (proprietà System.useCodepage) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Immissione di caratteri asiatici su una tastiera occidentale

Con Flash, è possibile immettere caratteri asiatici sullo stage utilizzando gli IME (Input Method Editor) e le tastiere occidentali standard. Flash supporta più di due dozzine di IME.

Ad esempio, per creare un sito Web che sarà visitato da un gran numero di visitatori asiatici, è possibile utilizzare una tastiera occidentale standard (QWERTY) e cambiare l'editor del metodo di input (IME) per creare il testo in cinese, giapponese e coreano.

Nota: *questa operazione riguarda solo l'immissione del testo sullo stage, non il testo immesso nel pannello Azioni. Questa funzione è disponibile per tutti i sistemi operativi Windows e Mac OS X supportati.*

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic su Testo nell'elenco Categoria.

2 Sotto Metodo di input, selezionare una delle seguenti opzioni per immettere i caratteri da una tastiera occidentale: L'impostazione predefinita è Giapponese e cinese e deve essere selezionata anche per le lingue occidentali.

Codifica dei formati di testo

Codifica del testo

Tutto il testo in un computer è codificato in una serie di byte. Il testo è rappresentato da molte forme di codifica diverse (e quindi byte diversi). Tipi di sistema operativo diversi utilizzano tipi di codifica diversi per il testo. Ad esempio, i sistemi operativi Windows occidentali utilizzano solitamente la codifica CP1252; i sistemi operativi Macintosh occidentali utilizzano normalmente la codifica MacRoman; i sistemi operativi Windows e Macintosh giapponesi utilizzano di solito la codifica Unicode.

Unicode consente di codificare la maggior parte delle lingue e dei caratteri usati nel mondo. Le altre forme di codifica di testo usate dai computer sono sottoinsiemi del formato Unicode, creati appositamente per aree specifiche del mondo. Alcune di queste forme sono compatibili per alcuni aspetti e incompatibili per altri, così risulta di fondamentale importanza utilizzare la codifica corretta.

Unicode è disponibile in diversi formati. Le versioni 6, 7 e successive di Flash Player supportano file esterni o di testo nel formato Unicode a 8 bit UTF-8 e nei formati Unicode a 16 bit UTF-16 BE (Big Endian) e UTF-16 LE (Little Endian).

Unicode e Flash Player

Flash Player 6 (e versioni successive) supporta la codifica del testo Unicode. Qualsiasi utente che ha installato Flash Player 6 o una versione successiva può visualizzare il testo in più lingue, indipendentemente dalla lingua usata dal sistema operativo su cui è in esecuzione Flash Player, purché sul computer siano installati i caratteri corretti.

Flash Player presuppone che tutti i file di testo esterni associati a un'applicazione di Flash Player siano codificati con Unicode, a meno che non venga specificato diversamente.

Per le applicazioni Flash in Macromedia Flash Player 5 o versioni precedenti, che sono state create in Flash MX o versioni precedenti, Flash Player 6 (e versioni precedenti) visualizza il testo utilizzando la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore.

Per informazioni più dettagliate su Unicode, vedere www.Unicode.org.

Codifica di testo in Flash Player

Per impostazione predefinita, Flash Player 7 presuppone che tutto il testo sia codificato con Unicode. Se il documento carica file di testo o file XML esterni, il testo di questi file dovrebbe essere codificato in formato UTF-8. Creare questi file utilizzando il pannello Stringhe oppure un editor di testo o HTML, che può salvare i file in formato Unicode.

Formati di codifica Unicode supportati da Flash Player

Quando in Flash si leggono dati in formato testo, Flash Player esamina i primi due byte nel file per rilevare un BOM (Byte Order Mark, contrassegno di ordinamento byte), una convenzione di formattazione standard usata per identificare il formato di codifica Unicode. Se non viene rilevato alcun BOM, la codifica del testo è interpretata come UTF-8 (un formato di codifica a 8 bit). Si consiglia di utilizzare la codifica UTF-8 nelle proprie applicazioni.

Se Flash Player rileva uno qualsiasi dei seguenti BOM, il formato di codifica del testo è interpretato nel modo seguente:

- Se il primo byte del file è OxFE e il secondo è OxFF, la codifica viene interpretata come UTF-16 BE (Big Endian). Questa codifica è usata per sistemi operativi Macintosh.
- Se il primo byte del file è OxFF e il secondo è OxFE, la codifica viene interpretata come UTF-16 LE (Little Endian). Questa codifica è usata per sistemi operativi Windows.

La maggior parte degli editor di testo in grado di salvare i file in UTF-16 BE o LE aggiunge automaticamente i BOM ai file.

Nota: *se si imposta la proprietà* `system.useCodepage` *su* `true`*, il testo viene interpretato utilizzando la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione Flash Player; non viene interpretato come Unicode.*

Codifica nei file XML esterni

Non è possibile cambiare la codifica di un file XML cambiando il tag di codifica. Flash Player identifica la codifica di un file XML esterno utilizzando le stesse regole utilizzate per tutti i file esterni. se non viene rilevato alcun BOM all'inizio del file, si presume che il file sia codificato in UTF-8; se viene rilevato un BOM, il file viene interpretato come codificato in UTF-16 BE o LE.

Consultare anche

"File esterni non Unicode" a pagina 264

Authoring di testo in più lingue

Flusso di lavoro per la creazione di testo in più lingue mediante il pannello Stringhe

Il pannello Stringhe consente di creare e aggiornare il contenuto in più lingue. È possibile specificare il contenuto di campi di testo in più lingue e fare in modo che Flash determini automaticamente il contenuto da visualizzare in una determinata lingua in base alla lingua del computer su cui viene eseguito Flash Player.

Di seguito viene descritto il flusso di lavoro generale:

1. Creare un file FLA in una lingua.

Qualsiasi testo che si desidera immettere in un'altra lingua deve trovarsi in un campo di testo di input o dinamico.

2. Nella finestra di dialogo Impostazioni del pannello Stringhe, selezionare le lingue che si desidera includere e selezionarne una come lingua predefinita.

Nel pannello Stringhe viene aggiunta una colonna per la lingua. Quando si salva, si prova o si pubblica l'applicazione, per ciascuna lingua viene creata una cartella con un file XML.

3. Nel pannello Stringhe, codificare ciascuna stringa di testo con un ID.

4. Pubblicare l'applicazione.

Per ogni lingua selezionata viene creata una cartella e all'interno di ogni cartella si trova un file XML per tale lingua.

5. Inviare il file FLA pubblicato e le cartelle e i file XML ai traduttori.

Creare il documento nella propria lingua madre e lasciare ai traduttori il compito della traduzione. Essi possono utilizzare il software per la traduzione direttamente nei file XML o nel file FLA.

6. Quando si ricevono le traduzioni dai traduttori, importare di nuovo i file XML tradotti nel file FLA.

Selezione e rimozione delle lingue per la traduzione

È possibile selezionare fino a 100 lingue differenti che possono essere visualizzate sullo stage e nel pannello Stringhe per la traduzione. Ciascuna lingua selezionata diventa una colonna nel pannello Stringhe. È possibile cambiare la lingua dello stage in modo da visualizzare il testo sullo stage in una delle lingue selezionate. La lingua selezionata viene visualizzata quando si pubblica o si prova il file.

Quando si selezionano le lingue, è possibile usare una delle lingue fornite nel menu, nonché qualsiasi altra lingua supportata da Unicode.

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

Selezione di una lingua

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fare clic su Impostazioni.

2 Aggiungere una lingua effettuando una delle seguenti operazioni:

- Nel riquadro Lingue, evidenziare un lingua per selezionarla e fare clic su Aggiungi.
- Se la lingua desiderata non è visualizzata nel riquadro Lingue, nel campo di testo vuoto sotto il riquadro, digitare il codice della lingua nel formato *xx*. (Il codice della lingua deve essere conforme alla norma ISO 639-1.) Fare clic su Aggiungi.

3 Ripetere le operazioni indicate al punto 2 finché non sono state aggiunte tutte le lingue desiderate.

4 Selezionare una lingua predefinita dal menu Lingua di runtime predefinita. Questa lingua viene visualizzata sui sistemi che non dispongono di una delle lingue attive selezionate.

5 Se in fase di runtime si desidera caricare un file XML per le lingue da un URL differente, digitare l'URL nell'apposito campo di testo e fare clic su OK.

Nel pannello Stringhe viene visualizzata una colonna per ciascuna lingua selezionata. Le colonne sono visualizzate in ordine alfabetico.

6 Salvare il file FLA. Quando si salva il file FLA, viene creata una cartella per ciascuna lingua selezionata nella stessa posizione indicata nel percorso di pubblicazione dei file SWF. Se non è stato selezionato alcun percorso di pubblicazione dei file SWF, viene creato nella cartella in cui si trova il file FLA. All'interno di ciascun file di lingua viene creato un file XML che viene utilizzato per caricare il testo tradotto.

Rimozione di una lingua

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fare clic su Impostazioni.

2 Nel riquadro Lingue attive, evidenziare una lingua e fare clic su Rimuovi.

3 Ripetere le operazioni indicate al punto 2 finché non sono state rimosse tutte le lingue non desiderate.

4 Al termine, fare clic su OK.

Nel pannello Stringhe non viene più visualizzata la colonna di ogni lingua rimossa.

Nota: *quando si rimuove una lingua dal pannello Stringhe, il file XML della lingua non viene eliminato dal file system locale. In tal modo è possibile aggiungere nuovamente la lingua al pannello Stringhe utilizzando il file XML precedente, evitando il rischio di eliminazioni accidentali. Per rimuovere completamente la lingua, è necessario eliminare o sostituire il file XML della lingua.*

Aggiunta di stringhe al pannello Stringhe

Aggiungere stringhe di testo al pannello Stringhe nei modi seguenti:

- Assegnare un ID stringa a un campo di testo dinamico o di input
- Aggiunta di un ID stringa al pannello Stringhe senza assegnarlo a un campo di testo

- Assegnazione di un ID stringa esistente a un campo di testo dinamico o di input esistente

Consultare anche

"Creazione di testo" a pagina 250

Assegnazione di un ID stringa a un campo di testo

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe.

2 Selezionare lo strumento Testo. Sullo stage, creare un campo di testo dinamico o di input.

3 Mentre è selezionato il campo di testo, immettere un ID univoco nel campo ID nel pannello Stringhe.

4 Fare clic sul pulsante Impostazioni e selezionare una o più lingue dall'elenco nella finestra di dialogo Impostazioni. Le lingue selezionate devono includere la lingua predefinita che si desidera utilizzare ed eventuali altre lingue che si prevede di impiegare per la pubblicazione dei propri lavori.

5 Fare clic su Applica.

Nota: *se sullo stage è stato selezionato un campo di testo statico, la sezione per la selezione del testo sullo stage nel pannello Stringhe visualizza il messaggio "Non è possibile associare un ID al testo corrente". Se viene selezionato un elemento non di testo oppure se vengono selezionati più elementi, la sezione visualizza il messaggio "Non è possibile associare un ID alla selezione corrente."*

Aggiunta di un ID stringa al pannello Stringhe senza assegnarlo a un campo di testo

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe.

2 Fare clic sul pulsante Impostazioni e selezionare una o più lingue dall'elenco nella finestra di dialogo Impostazioni. Le lingue selezionate devono includere la lingua predefinita che si desidera utilizzare ed eventuali altre lingue che si prevede di impiegare per la pubblicazione dei propri lavori.

3 Digitare un nuovo ID di stringa e una nuova stringa nel pannello Stringhe, quindi fare clic su Applica.

Assegnazione di un ID esistente a un campo di testo

1 Selezionare lo strumento Testo. Sullo stage, creare un campo di testo dinamico o di input.

2 Digitare il nome di un ID esistente nella sezione ID del pannello Stringhe e fare clic su Applica.

Nota: *premere Maiusc + Invio per applicare l'ID al campo di testo oppure solo Invio se il campo ID è già attivo.*

Modifica della lingua visualizzata sullo stage

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe.

2 Nel menu Lingua stage, selezionare la lingua che si desidera utilizzare. Deve trattarsi di una lingua aggiunta come lingua disponibile.

Dopo aver cambiato la lingua dello stage, qualsiasi testo nuovo digitato sullo stage viene visualizzato nella lingua appena impostata. Se nel pannello Stringhe sono state immesse precedentemente delle stringhe di testo per la lingua, qualsiasi testo sullo stage viene visualizzato nella lingua selezionata. In caso contrario, i campi di testo già presenti sullo stage risultano vuoti.

Modifica delle stringhe nel pannello Stringhe

Le stringhe di testo immesse nel pannello Stringhe possono essere modificate nei modi seguenti:

- Direttamente nelle celle del pannello Stringhe.
- Nello stage nella lingua selezionata come Lingua stage, utilizzando funzioni come Trova e sostituisci e Controllo ortografico. Il testo modificato tramite queste funzioni viene modificato sullo stage e nel pannello Stringhe.
- Modificando direttamente il file XML.

Consultare anche

"Traduzione del testo nel pannello Stringhe o in un file XML" a pagina 271

"Trova e sostituisci" a pagina 72

"Controllo ortografico" a pagina 253

Pubblicazione di file FLA in più lingue

Quando si salva, pubblica o prova il file FLA, viene creata una cartella con un file XML per ciascuna lingua disponibile selezionata nel pannello Stringhe. La posizione predefinita per le cartelle e i file XML è la stessa indicata come percorso di pubblicazione dei file SWF. Se non viene selezionato alcun percorso di pubblicazione dei file SWF, la cartella e i file XML vengono salvati nella cartella in cui si trova il file FLA. Ad esempio, se non è stato selezionato un percorso di pubblicazione dei file SWF e si dispone di un file denominato Test nella directory mystuff e sono state selezionate come attive le lingue Inglese (en), Tedesco (de) e Spagnolo (es), quando si salva il file FLA, viene creata la seguente struttura di cartelle:

```
\mystuff\Test.fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

Quando si avvia un file SWF, è anche necessario avviare i file XML associati con le traduzioni della stringa nel server Web. Il primo fotogramma che contiene il testo non può essere visualizzato finché non è stato scaricato l'intero file XML.

Consultare anche

"Pubblicazione dei documenti Flash" a pagina 397

Sostituzione manuale delle stringhe al momento della pubblicazione

È possibile sostituire manualmente le stringhe mediante la lingua dello stage al momento della pubblicazione del file SWF di Flash. In questo modo, tutte le istanze di testo di input e dinamico con un ID stringa associato vengono sostituite utilizzando la lingua dello stage. In questo caso, le stringhe di testo vengono aggiornate solo al momento della pubblicazione del file SWF; il rilevamento della lingua non è automatico ed è necessario pubblicare un file SWF per ogni lingua che si intende supportare.

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fare clic su Impostazioni.

2 Selezionare la casella di controllo Sostituisci stringhe automaticamente in runtime.

Uso del rilevamento automatico della lingua e lingua predefinita

È possibile cambiare la lingua predefinita di runtime con qualsiasi lingua selezionata come lingua disponibile. Quando viene attivato il rilevamento automatico della lingua e si visualizza il file SWF sul sistema che usa la lingua, la lingua predefinita viene utilizzata su tutti i sistemi in cui come lingua predefinita è impostata una lingua diversa da quelle attive. Ad esempio, se si imposta l'inglese come lingua predefinita e si selezionano ja, en e fr come lingue attive, gli utenti che hanno impostato come lingua di sistema il giapponese, l'inglese o il francese visualizzano automaticamente le stringhe di testo nella lingua scelta. Tuttavia, gli utenti che hanno impostato la loro lingua di sistema sullo svedese, che non è una delle lingue selezionate, vedono le stringhe di testo visualizzate nella lingua predefinita selezionata, in questo caso l'inglese.

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fare clic su Impostazioni.

2 Nel menu Lingua predefinita, selezionare la lingua predefinita. Deve trattarsi di una lingua aggiunta come lingua disponibile.

3 Per attivare il rilevamento automatico della lingua, selezionare Sostituisci stringhe automaticamente in fase di runtime e fare clic su OK.

4 Flash genera il seguente codice ActionScript™, che memorizza i percorsi dei file XML delle lingue. Questo codice può essere utilizzato come punto di partenza per creare uno script personalizzato di rilevamento della lingua.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: *il codice ActionScript generato dal pannello Stringhe non utilizza la funzione* `Locale.initialize`*. Decidere come denominare questa funzione in base alle personalizzazioni di rilevamento della lingua richieste dal progetto.*

Uso del rilevamento personalizzato della lingua

Per accedere ai file XML delle lingue per controllare la sostituzione del testo in un momento stabilito, creare componenti personalizzati oppure utilizzare il codice ActionScript. Ad esempio, è possibile creare un menu a comparsa che consenta all'utente di selezionare la lingua da utilizzare per visualizzare il contenuto.

Per informazioni sulla scrittura di codice ActionScript per la creazione del rilevamento personalizzato della lingua, vedere Informazioni sul pannello Stringhe in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*.

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fare clic su Impostazioni.

2 Nel menu Lingua predefinita, selezionare la lingua predefinita.

Deve trattarsi di una lingua aggiunta come lingua disponibile.

3 Selezionare la casella di controllo Sostituisci le stringhe mediante ActionScript e fare clic su OK.

Flash genera il seguente codice ActionScript, che memorizza i percorsi dei file XML delle lingue. Questo codice può essere utilizzato come punto di partenza per creare uno script personalizzato di rilevamento della lingua.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: *il codice ActionScript generato dal pannello Stringhe non utilizza la funzione* `Locale.initialize`*. Decidere come denominare questa funzione in base alle personalizzazioni di rilevamento della lingua richieste dal progetto.*

Formato file XML

Informazioni sul formato file XML

Il file XML esportato è in formato UTF-8 ed è conforme allo standard XLIFF 1.0 (XML Localization Interchange File Format). Definisce la specifica di un formato di scambio di localizzazione estensibile che consente a qualsiasi fornitore di software di produrre un unico formato di scambio che può essere consegnato e compreso da qualsiasi fornitore di servizi di localizzazione. Per ulteriori informazioni su XLIFF, vedere www.oasis-open.org/committees/xliff/.

Esempi di XLIFF

Se nel pannello Stringhe viene immesso uno qualsiasi dei caratteri seguenti, esso viene sostituito dall'appropriato riferimento di entità quando viene scritto nei file XML:

Carattere	Sostituito da
&	&
'	'
"	"
<	<
>	>

Esempi di file XML esportati

I seguenti esempi mostrano come viene visualizzato un file XML generato dal pannello Stringhe nella lingua di origine (in questo esempio l'inglese) e in un'altra lingua (in questo esempio il francese).

Esempio della versione di origine in inglese

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliff/documents/xliff.dtd" >
<xliff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fla" source-language="EN">
        <header></header>
        <body>
            <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
                <source>welcome to our web site!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
                <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
                <source>see you soon!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
                <source></source>
            </trans-unit>
        </body>
    </file>
</xliff>
```

Esempio della versione in francese

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliff/documents/xliff.dtd" >
<xliff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fla" source-language="EN">
        <header></header>
        <body>
            <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
                <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
                <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
                <source>A bientôt!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
                <source></source>
            </trans-unit>
        </body>
    </file>
</xliff>
```

Traduzione del testo nel pannello Stringhe o in un file XML

Al momento dell'invio dei file ai traduttori, è necessario includere non solo il file FLA ma anche le cartelle per i file XML e il file XML per ogni lingua.

Per tradurre il file FLA nelle lingue selezionate, i traduttori possono lavorare direttamente nelle colonne della lingua nel pannello Stringhe oppure nei file XML per ogni lingua. Se si traduce direttamente nel file XML, è necessario importare il file XML nel pannello Stringhe oppure salvarlo nella directory predefinita per la lingua.

Traduzione del testo nel pannello Stringhe

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe.

2 Per ogni lingua da tradurre, selezionare la colonna della lingua appropriata, quindi digitare il testo tradotto corrispondente, che dovrà essere associato a ogni ID di stringa.

3 Per visualizzare il testo sullo stage nella lingua selezionata, scegliere la lingua nel campo Lingua stage.

4 Al termine, salvare, pubblicare o eseguire la prova del file.

Tutti i file XML per tutte le lingue vengono sovrascritti con le informazioni nel pannello Stringhe.

Nota: *se si desidera conservare la traduzione in un file XML, salvarla in una cartella diversa.*

Traduzione del testo in un file XML

1 Mediante un editor per file XML o un software per la traduzione, aprire la cartella per la lingua desiderata, quindi il file XML relativo a tale lingua. Il file XML viene compilato con gli ID per ciascuna stringa di testo.

2 Immettere la stringa di testo per la lingua accanto all'ID.

3 Se necessario, importare il file XML tradotto nel pannello Stringhe.

Importazione di un file XML nel pannello Stringhe

Dopo aver modificato un file XML, se lo si posiziona nella cartella specificata nel pannello Stringhe per la lingua, il file XML viene caricato nel documento Flash (file FLA) quando viene aperto.

Indipendentemente dalla posizione in cui si trovava il file XML importato, quando si salva, si prova o si pubblica il file FLA, nella cartella indicata per la pubblicazione dei file SWF vengono creati una cartella per ciascuna lingua nel pannello Stringhe e un file XML per ciascuna lingua. Se non viene indicato alcun percorso di pubblicazione, la cartella e i file vengono salvati nella cartella in cui si trova il file FLA. Tutti i file XML generati dal pannello Stringhe vengono compilati con le informazioni del pannello Stringhe.

In alternativa, è inoltre possibile importare un file XML nel pannello Stringhe da un'altra posizione. Dopo averlo importato, quando si salva, si prova o si pubblica il file, viene sovrascritto il file XML contenuto nella cartella specificata per la lingua. Non è possibile importare un file XML per una lingua a meno che tale lingua non sia stata già selezionata come lingua disponibile nel pannello Stringhe. È anche possibile aggiungere una lingua e importare un file XML con la traduzione per tale lingua.

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fare clic su Importa XML.

2 Nel menu Lingua del file, scegliere la lingua del file XML che si sta importando, quindi fare clic su OK.

3 Accedere alla cartella e al file XML da importare.

Le informazioni XML vengono caricate nella colonna del pannello Stringhe per la lingua selezionata al punto 2.

Nota: *selezionare la stessa lingua nei punti 2 e 3, altrimenti può succedere, ad esempio, di importare un file XML in francese nella colonna per il tedesco.*

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

Testo in più lingue e ActionScript

Uso di ActionScript per caricare file esterni

Per caricare dati XML esistenti o utilizzare un diverso formato per il file XML, utilizzare l'azione `loadVariables`, l'azione `getURL`, l'oggetto `LoadVars` o l'oggetto `XML` per creare un documento contenente testo multilingue posizionando il testo in un file di testo o XML esterno e caricando il file nel clip filmato in fase di runtime.

Salvare il file esterno in formato UTF-8 (consigliato), UTF-16 BE oppure UTF-16 LE, utilizzando un'applicazione che supporta il formato. Se si sta utilizzando il formato UTF-16 BE o UTF-16 LE, il file deve iniziare con un BOM per identificare il formato di codifica in Flash Player. La tabella seguente indica i BOM da includere per identificare la codifica:

Nota: *la maggior parte degli editor di testo in grado di salvare i file in UTF-16 BE o LE aggiunge automaticamente i BOM ai file.*

Formato UTF	Primo byte	Secondo byte
UTF-16BE	OxFE	OxFF
UTF-16LE	OxFF	OxFE

Nota: *se il file esterno è un file XML, non è possibile utilizzare un tag di codifica XML per cambiare la codifica del file. Salvare il file in un formato Unicode supportato.*

1 Nell'applicazione di creazione Flash, creare un campo di testo dinamico o di input per visualizzare il testo nel documento.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, con il campo di testo selezionato, assegnare un nome di istanza al campo di testo.

3 Esternamente a Flash, creare un file di testo o XML che definisca il valore per la variabile del campo di testo.

4 Salvare il file XML nel formato UTF-8 (consigliato), UTF-16 BE oppure UTF-16 LE.

5 Utilizzare una delle seguenti procedure di ActionScript per fare riferimento al file esterno e caricarlo nel campo di testo di input o dinamico:

- Utilizzare l'azione `loadVariables` per caricare un file esterno.
- Utilizzare l'azione `getURL` per caricare un file esterno da un URL specificato.
- Usare l'oggetto `LoadVars` (un oggetto client-server predefinito) per caricare un file di testo esterno da un URL specificato.
- Utilizzare l'oggetto `XML` (un oggetto client-server predefinito) per caricare un file XML esterno da un URL specificato. Per ulteriori informazioni, vedere XML nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Consultare anche

"Uso del componente XMLConnector per connettersi a file XML esterni" a pagina 274

"Unicode e Flash Player" a pagina 265

"Operazioni con il testo" a pagina 246

Creazione di documenti in più lingue mediante l'azione #include

È possibile creare un documento che contiene più lingue utilizzando l'azione `#include`.

Per salvare il file di testo nel formato UTF-8, utilizzare un'applicazione che supporta la codifica UTF-8, ad esempio Dreamweaver.

Affinché lo strumento di creazione di codice di Flash possa identificare il file come Unicode, includere l'intestazione seguente come prima riga del file:

```
//!-- UTF8
```

Nota: *inserire uno spazio dopo il secondo trattino (-).*

Per impostazione predefinita, l'applicazione per la creazione di codice di Flash presuppone che i file esterni che utilizzano l'azione `#include` siano codificati nella tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione lo strumento di creazione. L'utilizzo dell'intestazione `//!-- UTF8` in un file indica allo strumento di creazione che il file esterno è codificato come UTF-8.

1 Nello strumento di creazione Flash, creare un campo di testo dinamico o di input per visualizzare il testo nel documento.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, con il campo di testo selezionato, assegnare un nome di istanza al campo di testo.

3 Esternamente a Flash, creare un file di testo che definisca il valore per la variabile del campo di testo. Aggiungere l'intestazione `//!-- UTF8` all'inizio del file.

4 Salvare il file di testo nel formato UTF-8.

5 Per includere il file esterno nel campo di testo di input o dinamico, utilizzare la direttiva `#include`. Per ulteriori informazioni, vedere la direttiva `#include` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Consultare anche

"Operazioni con il testo" a pagina 246

Creazione di documenti in più lingue mediante le variabili di testo

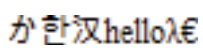
È possibile includere contenuto codificato con Unicode nelle variabili di testo mediante la sintassi `\uXXXX`, dove `XXXX` è il punto di codifica esadecimale a quattro cifre, detto anche carattere di *escape*, per il carattere Unicode. Lo strumento di creazione di codici di Flash supporta i caratteri di escape Unicode fino a `\uFFFF`. Per trovare i punti di codifica per i caratteri Unicode, vedere lo standard Unicode all'indirizzo www.Unicode.org.

È possibile utilizzare i caratteri di escape Unicode solo nelle variabili dei campi di testo. Non è possibile includere caratteri di escape Unicode in file di testo o XML esterni; Flash Player 6 non riconosce i caratteri di escape Unicode nei file esterni.

Ad esempio, per impostare un campo di testo dinamico, con il nome di istanza `myTextVar`, che contenga caratteri giapponesi, coreani, cinesi, inglesi, ebraici e greci e il segno dell'euro, è possibile immettere la seguente stringa:

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

Quando si riproduce il file SWF, nel campo di testo viene visualizzato il testo seguente:



Per ottenere risultati ottimali, durante la creazione di un campo di testo contenente più lingue, assicurarsi di utilizzare un carattere che includa tutti i glifi necessari per il testo.

Consultare anche

"File esterni non Unicode" a pagina 264

Uso del componente XMLConnector per connettersi a file XML esterni

Utilizzare il componente XMLConnector versione 2 per connettersi a un documento XML esterno in modo da stabilire l'associazione con le proprietà del documento. Il suo scopo è di leggere o scrivere documenti XML utilizzando operazioni HTTP `GET`, `POST` oppure entrambe. Agisce da connettore tra altri componenti e documenti esterni XML. Il componente XMLConnector comunica con i componenti dell'applicazione utilizzando le funzioni di associazione dei dati disponibili nell'ambiente di creazione di Flash o il codice ActionScript. Per ulteriori informazioni, vedere "Componente XMLConnector" nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

Capitolo 14: Operazioni con l'audio

In Flash è possibile utilizzare il suono in molti modi diversi al fine di rendere il risultato del proprio lavoro più interessante e coinvolgente. I suoni possono essere importati e quindi modificati, oppure associati a vari tipi di oggetti e attivati in modi diversi a seconda dell'effetto desiderato.

Uso dei suoni in Flash

Informazioni sui suoni in Flash

Adobe Flash CS3 Professional offre diverse possibilità per l'utilizzo del suono. È possibile creare suoni che vengano riprodotti continuamente, indipendentemente dalla linea temporale, oppure utilizzare la linea temporale per sincronizzare l'animazione con una colonna sonora. Associare suoni ai pulsanti per renderli più interattivi oppure creare un effetto di dissolvenza in entrata e in uscita per ottenere una colonna sonora più ricercata.

In Flash esistono due tipi di suoni: suoni associati agli eventi e audio in streaming. La riproduzione di un suono associato a un oggetto inizia quando è scaricato completamente e continua finché non viene interrotta dall'utente. L'audio in streaming invece inizia a essere riprodotto non appena sono stati scaricati dati sufficienti per i primi fotogrammi e viene sincronizzato con la linea temporale per la riproduzione su un sito Web.

Se si sta creando contenuto Flash per dispositivi mobili, Flash consente anche di includere audio per dispositivi nel file SWF pubblicato. L'audio per dispositivi viene codificato nei formati audio nativi supportati dal dispositivo, quali MIDI, MFi e SMAF.

È possibile utilizzare librerie condivise per collegare un suono a più documenti. È anche possibile utilizzare l'evento `onSoundComplete` di ActionScript™ per attivare un evento al termine della riproduzione di un suono.

È possibile caricare i suoni e controllarne la riproduzione utilizzando comportamenti predefiniti o componenti multimediali; questi ultimi offrono anche un controller per le operazioni di interruzione, pausa, riavvolgimento e così via. È possibile anche utilizzare ActionScript 2.0 o 3.0 per caricare suoni in modo dinamico.

Per ulteriori informazioni, vedere `attachSound (Sound.attachSound method)` e `loadSound (Sound.loadSound method)` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* o `Sound class` nella *Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0*.

Consultare anche

"Uso degli elementi di una libreria condivisa" a pagina 206

Importazione dell'audio

È possibile inserire file audio in Flash importandoli nella libreria del documento corrente.

I seguenti formati di file audio possono essere importati in Flash:

- WAV (solo Windows)
- AIFF (solo Macintosh)
- mp3 (Windows o Macintosh)

Se nel sistema è installato QuickTime 4 o una versione successiva, è possibile importare anche i seguenti formati di file audio:

- AIFF (Windows o Macintosh)
- Sound Designer II (solo Macintosh)
- Filmati QuickTime, solo audio (Windows o Macintosh)

- Sun AU (Windows o Macintosh)
- Audio System 7 (solo Macintosh)
- WAV (Windows o Macintosh)

Flash memorizza l'audio nella libreria insieme alle bitmap e ai simboli. È necessaria una sola copia del file audio per utilizzare lo stesso suono in diversi modi nel documento.

Per condividere i suoni tra documenti Flash, includerli nelle librerie condivise.

I suoni possono occupare una notevole quantità di spazio sul disco e nella memoria RAM. I dati audio mp3, tuttavia, vengono compressi e sono di dimensioni inferiori ai dati audio WAV o AIFF. Generalmente, quando si utilizzano file WAV o AIFF, è meglio utilizzare audio mono a 16-22 kHz (l'audio stereo utilizza il doppio di dati rispetto all'audio mono), ma Flash può importare audio a 8 o 16 bit a una frequenza di campionamento di 11, 22 o 44 kHz. L'audio registrato in formati che non sono multipli di 11 kHz (ad esempio 8, 32 o 96 kHz) viene ricampionato al momento dell'importazione in Flash. Flash può convertire l'audio a frequenze di campionamento inferiori al momento dell'esportazione.

Se si desidera aggiungere effetti ai suoni in Flash, è meglio importare suoni a 16 bit. Se si dispone di poca RAM, mantenere brevi i clip audio oppure usare audio a 8 bit anziché a 16 bit.

Consultare anche

"Operazioni con le librerie comuni" a pagina 65

Importazione di un suono

1 Selezionare File > Importa > Importa nella libreria.

2 Nella finestra di dialogo Importa, individuare e aprire il file audio desiderato.

Nota: *è anche possibile trascinare un suono da una libreria comune alla libreria del documento corrente.*

Aggiunta di un suono alla linea temporale

È possibile aggiungere un suono a un documento utilizzando la libreria oppure caricare un suono in un file SWF in fase di runtime mediante il metodo `loadSound` dell'oggetto Sound. Per ulteriori informazioni, vedere `loadSound (Sound.loadSound method)` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* o `Sound Class` nella *Guida di riferimento al linguaggio e ai componenti di ActionScript 3.0*.

1 Importare il suono nella libreria se non è stato ancora importato.

2 Selezionare Inserisci > Linea temporale > Livello.

3 Con il nuovo livello audio selezionato, trascinare il suono dal pannello Libreria allo stage. Il suono viene aggiunto al livello corrente.

È possibile posizionare più suoni su un livello o su livelli contenenti altri oggetti. Si consiglia, tuttavia, di posizionare ogni suono in un livello separato. Ogni livello agisce come un canale audio separato. I suoni presenti sui diversi livelli vengono combinati al momento della riproduzione del file SWF.

4 Nella linea temporale, selezionare il primo fotogramma che contiene il file audio.

5 Selezionare Finestra > Proprietà e fare clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro per espandere la finestra di ispezione Proprietà.

6 Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare il file audio dal menu a comparsa Audio.

7 Selezionare un effetto dal menu a comparsa Effetto:

Nessuno Non viene applicato alcun effetto al file audio. Selezionare questa opzione per eliminare effetti applicati precedentemente.

Canale sinistro/Canale destro Riproduce l'audio rispettivamente solo nel canale sinistro o destro.

Dissolv. da sinistra a destra/Dissolv. da destra a sinistra Sposta l'audio da un canale all'altro.

Dissolvenza in entrata Aumenta gradualmente il volume di un suono nel corso della sua durata.

Dissolvenza in uscita Riduce gradualmente il volume di un suono nel corso della sua durata.

Personalizzata Consente di creare i punti di entrata e uscita del suono personalizzati utilizzando la finestra di dialogo Modifica involucro.

8 Selezionare un'opzione di sincronizzazione dal menu a comparsa Sincr.:

Nota: *se si sta inserendo il suono in un fotogramma diverso dal fotogramma 1 della linea temporale principale, selezionare l'opzione Interrompi.*

Evento Sincronizza il suono con l'occorrenza di un evento. Un suono associato a un evento, ad esempio un suono riprodotto quando un utente fa clic su un pulsante, viene riprodotto quando il relativo fotogramma chiave iniziale appare per la prima volta e viene eseguito interamente, indipendentemente dalla linea temporale, anche se il file SWF viene interrotto. I suoni associati agli eventi vengono mixati quando si riproduce il file SWF pubblicato. Se durante la riproduzione di un suono associato a un evento viene creata una nuova istanza del suono, ad esempio se l'utente fa nuovamente clic sul pulsante, la prima istanza del suono continua a essere riprodotta e contemporaneamente inizia la riproduzione di un'altra istanza.

Avvio Determina lo stesso comportamento di Evento, ad eccezione del fatto che se la riproduzione del suono è già iniziata, non viene riprodotta una nuova istanza.

Interrompi Interrompe la riproduzione del suono specificato.

Stream Sincronizza l'audio per la riproduzione su un sito Web. Flash forza l'animazione a procedere di pari passo con l'audio in streaming. Se Flash non è in grado di disegnare i fotogrammi di animazione a una velocità sufficiente, salta alcuni fotogrammi. Diversamente dai suoni associati agli eventi, la riproduzione dell'audio in streaming si blocca se si interrompe il file SWF. Inoltre, l'audio in streaming non può mai essere riprodotto per una durata maggiore della lunghezza dei fotogrammi che occupa. L'audio in streaming viene mixato quando si pubblica il file SWF.

Un esempio di audio in streaming è la voce di un personaggio di un'animazione che viene riprodotta in più fotogrammi.

Nota: *se si utilizza un suono mp3 come audio in streaming, è necessario ricomprimere il suono per l'esportazione. È possibile scegliere di esportare l'audio come file mp3 con le stesse impostazioni di compressione stabilite per l'importazione.*

9 Immettere un valore in Ripeti per specificare il numero di volte che l'audio deve essere ripetuto, oppure selezionare Ripetizione ciclica per ripetere l'audio continuamente.

Per la riproduzione continua, immettere un valore sufficientemente elevato per riprodurre l'audio per un periodo prolungato. Ad esempio, per riprodurre un suono di 15 secondi per 15 minuti, immettere 60. La ripetizione ciclica di audio in streaming è sconsigliata. Se si imposta la ripetizione ciclica di audio in streaming, al file vengono aggiunti dei fotogrammi e le sue dimensioni aumentano del numero di volte impostato per la ripetizione ciclica dell'audio.

10 Per provare il suono, trascinare l'indicatore di riproduzione sui fotogrammi contenenti l'audio o usare i comandi del Controller o del menu Controllo.

Sincronizzazione di un suono con un'animazione

Per sincronizzare un suono con un'animazione, è necessario fare iniziare e terminare il suono in corrispondenza di fotogrammi chiave.

1 Aggiungere un suono a un documento.

2 Per sincronizzare il suono con un evento della scena, selezionare un fotogramma chiave iniziale che corrisponda al fotogramma chiave dell'evento nella scena. È possibile selezionare una qualsiasi delle opzioni di sincronizzazione.

3 Creare un fotogramma chiave nella linea temporale del livello audio in corrispondenza del fotogramma in cui si desidera che termini il suono. Nella linea temporale appare una rappresentazione del file audio.

4 Selezionare Finestra > Proprietà e fare clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro per espandere la finestra di ispezione Proprietà.

5 Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare lo stesso suono dal menu a comparsa Audio.

6 Selezionare Interrompi dal menu a comparsa Sincr.

Quando si riproduce il file SWF, l'audio si interrompe quando raggiunge il fotogramma chiave finale.

7 Per riprodurre il suono, è sufficiente spostare l'indicatore di riproduzione.

Aggiunta di un suono a un pulsante

È possibile associare suoni ai diversi stati di un simbolo di pulsante. Poiché i suoni vengono memorizzati con il simbolo, sono presenti per tutte le istanze del simbolo.

1 Selezionare il pulsante nel pannello Libreria.

2 Selezionare Modifica dal menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.

3 Nella linea temporale del pulsante, aggiungere un livello per il suono (Inserisci > Linea temporale > Livello).

4 Nel livello relativo al suono, creare un fotogramma chiave normale o vuoto che corrisponda allo stato del pulsante a cui si desidera aggiungere il suono (Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave o Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto).

Ad esempio, per aggiungere un suono che venga riprodotto quando si fa clic sul pulsante, creare un fotogramma chiave nel fotogramma contrassegnato dall'etichetta Giù.

5 Fare clic sul fotogramma chiave appena creato.

6 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

7 Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un file audio dal menu a comparsa Audio.

8 Selezionare Evento dal menu a comparsa Sincr.

Per associare un suono diverso a ognuno dei fotogrammi chiave del pulsante, creare un fotogramma chiave vuoto e aggiungere un altro file audio per ogni fotogramma chiave. È inoltre possibile usare lo stesso file audio e applicare un effetto audio diverso per ogni fotogramma chiave del pulsante.

Modifica di un suono

È possibile definire il punto iniziale di un suono o controllarne il volume durante la riproduzione, oppure cambiare il punto in cui inizia e termina la riproduzione del suono. Questo accorgimento può essere utile per ridurre le dimensioni dei file audio eliminando sezioni inutilizzate.

1 Aggiungere un suono a un fotogramma o selezionare un fotogramma che contiene già un suono.

2 Selezionare Finestra > Proprietà.

3 Fare clic sul pulsante Modifica sul lato destro della finestra di ispezione Proprietà.

4 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- suoni:controllo di definizione del punto iniziale Per modificare i punti iniziale e finale di un suono, trascinare i relativi controlli nella finestra Modifica involucro.
- Per cambiare l'involucro audio, trascinare le maniglie dell'involucro per cambiare i livelli in diversi punti dell'audio. Le linee dell'involucro indicano il volume del suono quando viene riprodotto. Per creare maniglie dell'involucro addizionali (fino a otto), fare clic sulle linee. Per rimuovere una maniglia dell'involucro, trascinarla fuori dalla finestra.
- Per visualizzare nella finestra un periodo più o meno lungo del suono, fare clic sul pulsante Ingrandisci o Riduci.
- Per cambiare le unità di tempo da secondi a fotogrammi e viceversa, fare clic sul pulsante Secondi o Fotogrammi.

5 Per ascoltare il suono modificato, fare clic sul pulsante Riproduci.

Uso dei suoni in Flash Lite

Flash Lite supporta due tipi di suoni: l'audio Flash standard, come quello utilizzato nelle applicazioni desktop di Flash, e l'audio per dispositivi. Flash Lite 1.0 supporta solo l'audio per dispositivi; Flash Lite 1.1 2 2.x supporta sia l'audio standard che l'audio per dispositivi.

L'audio per dispositivi viene archiviato nel file SWF pubblicato nel formato audio nativo (ad esempio, MIDI o MFi); durante la riproduzione, Flash Lite trasmette i dati audio al dispositivo, che a sua volta decodifica e riproduce il suono. Poiché non è possibile importare in Flash la maggior parte dei formati audio per dispositivi, si importa una versione *proxy* del file audio in un formato supportato (ad esempio, mp3 o AIFF), che viene poi sostituito dall'audio per dispositivi esterni specificato dall'utente.

L'audio per dispositivi può essere utilizzato solo come audio associato agli eventi e non può essere sincronizzato con la linea temporale come i suoni standard.

Flash Lite 1.0 e 1.1 non supportano le funzioni seguenti, disponibili nella versione desktop di Flash Player:

- L'oggetto Sound di ActionScript
- Caricamento di file mp3 esterni
- L'opzione di compressione audio Voce

Esportazione di suoni

Compressione dell'audio per l'esportazione

È possibile selezionare le opzioni di compressione per i singoli suoni associati agli eventi ed esportare l'audio con queste impostazioni. È inoltre possibile selezionare le opzioni di compressione per singoli suoni in streaming. In ogni caso, tutto l'audio in streaming di un documento viene esportato come singolo file in streaming utilizzando l'impostazione più alta tra quelle applicate ai singoli suoni in streaming. Questo vale anche per l'audio in streaming degli oggetti video.

Se si selezionano impostazioni di compressione globali per i suoni associati agli eventi o i suoni in streaming nella finestra di dialogo Proprietà audio, queste impostazioni vengono applicate ai singoli suoni associati agli eventi o a tutto l'audio in streaming se non si selezionano impostazioni di compressione specifiche per i suoni nella finestra di dialogo Proprietà audio.

È anche possibile ignorare le impostazioni di esportazione definite nella finestra di dialogo Proprietà audio selezionando Ignora impostazioni audio nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Questa opzione è utile se si desidera creare un file audio con una versione ad alta fedeltà e di dimensioni maggiori per l'uso locale e una versione a bassa fedeltà e di dimensioni inferiori per l'uso sul Web.

La frequenza di campionamento e il grado di compressione sono molto importanti per la qualità e le dimensioni dell'audio nei file SWF esportati. Quanto più si comprime un suono ed è inferiore la frequenza di campionamento, tanto inferiori saranno le dimensioni e la qualità. Eseguire delle prove per trovare il rapporto ottimale tra la qualità dell'audio e le dimensioni del file.

Quando si utilizzano i file mp3 importati, è possibile esportarli nello stesso formato mp3 utilizzando le medesime impostazioni valide per l'importazione.

Nota: *in Windows è inoltre possibile esportare l'audio di un documento come file WAV utilizzando il comando File > Esporta > Esporta filmato.*

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

"Impostazione delle opzioni di pubblicazione per il formato file SWF di Flash" a pagina 399

"Esportazione di contenuto Flash, immagini e video" a pagina 426

Compressione di un suono per l'esportazione

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sull'icona del suono nel pannello Libreria.

- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl e fare clic (Macintosh) su un file audio nel pannello Libreria, quindi selezionare Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionare un suono nel pannello Libreria e selezionare Proprietà dal menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello.
- Selezionare un suono nel pannello Libreria e fare clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore del pannello.

2 Se il file audio è stato modificato esternamente, fare clic su Aggiorna.

3 Impostare l'opzione Compressione selezionando Predefinita, ADPCM, mp3, Nessuna o Voce.

L'opzione di compressione Predefinita utilizza le impostazioni di compressione globale della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione quando si esporta il file SWF. Se si seleziona Predefinita, non sono disponibili altre impostazioni di esportazione.

4 Definire le impostazioni di esportazione.

5 Fare clic su Prova per riprodurre una volta il suono. Fare clic su Interrompi per arrestare la prova dell'audio prima del termine della riproduzione.

6 Se necessario, regolare le impostazioni di esportazione fino a ottenere la qualità audio desiderata, quindi fare clic su OK.

Opzioni di compressione ADPCM e Nessuna

L'opzione **ADPCM** imposta la compressione per i dati audio a 8 o 16 bit. Utilizzare l'impostazione ADPCM quando si esportano suoni brevi associati a eventi, ad esempio i clic sui pulsanti.

L'opzione di compressione **Nessuna** esporta l'audio senza comprimerlo.

Pre-elaborazione Converte i suoni stereo mixati in mono quando si seleziona Converti stereo in mono (non ha invece alcun effetto sui suoni mono).

Frequenza di campionamento Controlla la fedeltà dell'audio e le dimensioni del file. Frequenze di campionamento inferiori riducono la dimensione del file, ma possono anche peggiorare la qualità dell'audio. Sono disponibili le opzioni di frequenza seguenti:

- **5 kHz** Appena accettabile per i dialoghi.
- **11 kHz** È la frequenza minima consigliata per un breve segmento musicale e corrisponde a un quarto della frequenza CD standard.
- **22 kHz** È una frequenza comune per la riproduzione Web e corrisponde a metà della frequenza CD standard.
- **44 kHz** La frequenza audio standard dei CD.

Nota: *Flash non può incrementare la frequenza in kHz dell'audio importato oltre la frequenza alla quale è stato importato.*

Opzioni di compressione MP3

Compressione MP3 Consente di esportare l'audio in formato compresso MP3. Utilizzare mp3 quando si esporta audio in streaming di lunga durata, ad esempio colonne sonore.

Per esportare un file importato in precedenza in formato mp3, è possibile utilizzare le stesse impostazioni dell'importazione.

Usa la qualità dell'mp3 importato Impostazione predefinita. Deselezionare questa opzione se si desidera scegliere altre impostazioni di compressione mp3. Selezionarla per esportare un file mp3 importato mantenendo le stesse impostazioni utilizzate per l'importazione.

Velocità di trasferimento Determina la velocità di trasferimento (in bit al secondo) del file audio esportato. Flash supporta una velocità di trasferimento costante che va da 8 a 160 Kbps. Quando si esporta musica, impostare la velocità di trasferimento su 16 Kbps o maggiore per ottenere risultati ottimali.

Pre-elaborazione Converte i suoni stereo mixati in mono (non ha invece alcun effetto sui suoni mono).

Nota: *l'opzione Pre-elaborazione è disponibile solo se si seleziona una velocità di trasferimento pari a 20 Kbps o superiore.*

Qualità Determina la velocità di compressione e la qualità dell'audio:

- **Rapida** Determina una compressione più veloce, ma una qualità dell'audio inferiore.
- **Media** Produce una compressione leggermente più lenta, ma una qualità dell'audio superiore.
- **Migliore** La compressione più lenta e la qualità audio migliore.

Opzione di compressione Voce

L'opzione di compressione **Voce** esporta l'audio utilizzando una compressione adatta alla voce.

Nota: *Flash Lite 1.0 e 1.1 non supportano l'opzione di compressione Voce. Per specificare il contenuto in queste versioni del lettore, utilizzare la compressione mp3, ADPCM o Nessuna.*

Frequenza di campionamento Controlla la fedeltà dell'audio e le dimensioni del file. Una frequenza bassa diminuisce le dimensioni del file ma può anche ridurre la qualità audio. Selezionare le opzioni desiderate tra le seguenti:

- **5 kHz** Accettabile per i dialoghi.
- **11 kHz** Consigliata per i dialoghi.
- **22 kHz** Accettabile per la maggior parte dei brani musicali sul Web.
- **44 kHz** La frequenza audio standard dei CD. Tuttavia, poiché viene applicata una compressione, la qualità audio del file SWF non è la stessa del CD.

Indicazioni per l'esportazione di audio in documenti Flash

Oltre alla frequenza di campionamento e alla compressione, esistono diversi modi per utilizzare l'audio in modo efficiente in un documento mantenendo un file di dimensioni ridotte:

- Impostare i punti di entrata e uscita in modo da evitare la memorizzazione nel file Flash di aree senza audio e ridurre in tal modo le dimensioni dell'audio.
- È possibile ottenere diversi risultati dallo stesso suono applicando effetti diversi (come involucri volume, ripetizione ciclica e punti di entrata/uscita) in fotogrammi chiave differenti. In tal modo è possibile ottenere numerosi effetti sonori utilizzando un solo file audio.
- Ripetere ciclicamente suoni brevi per la musica di sottofondo.
- Non impostare la ripetizione ciclica per l'audio in streaming.
- Quando si esporta l'audio nei clip filmato incorporati, ricordare che questa operazione avviene in base alle impostazioni di streaming globale selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.
- Utilizzare la sincronizzazione in streaming per mantenere l'animazione sincronizzata con la colonna sonora quando si esegue un'anteprima dell'animazione nell'editor. Se il computer non è sufficientemente veloce per disegnare i fotogrammi dell'animazione in modo che mantengano la sincronizzazione con la colonna sonora, Flash salta alcuni fotogrammi.
- Quando si esportano filmati QuickTime, usare il numero desiderato di suoni e canali senza preoccuparsi della dimensione del file. I suoni vengono combinati in un'unica colonna sonora quando si esegue un'esportazione come file QuickTime. Il numero di suoni usati non incide sulla dimensione finale del file.

Suono e ActionScript

Controllo dei suoni mediante i comportamenti

Utilizzando i comportamenti audio, costituiti da codice ActionScript 2.0 precompilato, è possibile aggiungere suoni al documento e controllarne la riproduzione. L'aggiunta di un suono per mezzo di questi comportamenti crea un'istanza del suono, che viene quindi utilizzata per controllarne la riproduzione.

Nota: *ActionScript 3.0, Flash Lite 1.x e Flash Lite 2.x non supportano comportamenti.*

Caricamento di un suono in un file mediante un comportamento

1 Selezionare l'oggetto, ad esempio un pulsante, che deve attivare il comportamento.

2 Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fare clic sul pulsante Aggiungi (+) e selezionare Audio > Carica audio dalla libreria o Audio > Carica file mp3 in streaming.

3 Nella finestra di dialogo Carica audio, immettere l'identificatore di concatenamento dell'audio caricato dalla libreria o la posizione del file mp3 da caricare in streaming. A questo punto, immettere il nome di questa istanza del suono e fare clic su OK.

4 Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fare clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionare un evento associato al mouse nel menu. Per utilizzare l'evento `OnRelease`, mantenere invariata l'opzione.

Riproduzione o interruzione dei suoni mediante un comportamento

1 Selezionare l'oggetto, ad esempio un pulsante, che deve attivare il comportamento.

2 Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fare clic sul pulsante Aggiungi (+).

3 Selezionare Audio > Riproduci audio, Audio > Interrompi audio o Audio > Interrompi tutto l'audio.

4 Nella finestra di dialogo visualizzata, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Immettere l'identificatore di concatenamento e il nome di istanza del suono da riprodurre o interrompere e fare clic su OK.
- Fare clic su OK per confermare che si desidera interrompere tutto l'audio.

5 Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fare clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionare un evento associato al mouse nel menu. Per utilizzare l'evento `OnRelease`, mantenere invariata l'opzione.

Uso di suoni con l'oggetto Sound di ActionScript 2.0

Utilizzare l'oggetto Sound in ActionScript 2.0 per aggiungere suoni a un documento e per controllare gli oggetti audio in un documento, ad esempio regolando il volume o il bilanciamento dei canali destro e sinistro durante la riproduzione dell'audio. Per ulteriori informazioni, vedere Creazione di controlli audio in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*.

1 Selezionare il suono nel pannello Libreria.

2 Selezionare Concatenamento dal menu del Pannello nell'angolo superiore destro del pannello, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul nome del suono nel pannello Libreria e selezionare Concatenamento dal menu di scelta rapida.

3 Nella finestra di dialogo Proprietà del concatenamento, impostare l'opzione Concatenamento su Esporta per ActionScript.

4 Immettere una stringa di identificazione nella casella e fare clic su OK.

Accesso alle proprietà ID3 nei file mp3 con Flash Player

Macromedia Flash Player 7 di Adobe e le versioni successive supportano i tag ID3 v2.4 e v2.4. Con questa versione, quando un audio mp3 viene caricato utilizzando il metodo `attachSound()` o `loadSound()` di ActionScript 2.0, le proprietà dei tag ID3 sono disponibili all'inizio dello streaming di dati audio. L'evento onID3 viene eseguito quando vengono inizializzati i dati ID3.

Flash Player 6 (6.0.40.0) e le versioni successive supportano i file mp3 con tag ID3 v1.0 e v1.1. Con i tag ID3 v1.0 e v1.1, le proprietà sono disponibili alla fine dello streaming di dati audio. Se un audio non contiene un tag ID3v1, le proprietà ID3 sono indefinite. Affinché le proprietà ID3 possano funzionare, è necessario disporre di Flash Player 6 (6.0.40.0) o di una versione successiva.

Per ulteriori informazioni sull'uso delle proprietà ID3, vedere `id3` (proprietà `Sound.id3`) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Informazioni sull'evento onSoundComplete di ActionScript 2.0

L'evento `onSoundComplete` dell'oggetto Sound di ActionScript 2.0 consente di attivare un evento in un'applicazione Flash al termine della riproduzione di un file audio associato. L'oggetto Sound è un oggetto incorporato che consente di controllare l'audio di un'applicazione Flash. Per ulteriori informazioni, vedere Sound nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*. L'evento `onSoundComplete` di un oggetto Sound viene invocato automaticamente quando termina la riproduzione del file audio associato. Se il suono viene ripetuto un determinato numero di volte, l'evento viene attivato al termine di questa ripetizione ciclica.

L'oggetto Sound ha due proprietà che è possibile utilizzare unitamente all'evento `onSoundComplete`. La proprietà `duration` è una proprietà di sola lettura che rappresenta la durata in millisecondi del campionamento audio associato all'oggetto audio. La proprietà `position` è una proprietà di sola lettura che rappresenta la durata in millisecondi della riproduzione dell'audio in ciascun ciclo.

L'evento `onSoundComplete` consente di modificare i suoni in vari modi, tra i quali:

- Creazione di una sequenza di brani dinamica o di un sequencer
- Creazione di una presentazione multimediale che verifica il completamento della narrazione prima di passare al fotogramma o alla scena successiva
- Creazione di un gioco che sincronizza i suoni con eventi o scene specifiche e che garantisce passaggi fluidi tra diversi suoni
- Sincronizzazione della modifica di un'immagine con un suono, ad esempio la modifica di un'immagine quando la riproduzione di un suono è giunta a metà

Capitolo 15: Operazioni con i file video

Adobe® Flash® CS3 Professional è uno strumento particolarmente efficace per l'incorporamento di riprese video nelle presentazioni basate su Web. I vantaggi in termini di tecnologia e creatività garantiti da Flash Video consentono di associare il video a dati, immagini, audio e controlli interattivi. Flash Video consente di inserire con facilità oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Creazione e pubblicazione di Flash Video

Informazioni sulle funzioni video in Flash

Il metodo scelto per distribuire il video determina il modo in cui il contenuto video viene creato e integrato per l'uso con Flash. È possibile incorporare il video in Flash utilizzando i metodi descritti di seguito.

Streaming del contenuto video Consente di ospitare su server i file video mediante Flash Media Server, una soluzione server ottimizzata per la distribuzione in streaming di contenuti multimediali in tempo reale. Per facilitare l'assemblaggio e lo sviluppo del contenuto Flash, è possibile importare nei documenti Flash dei video clip memorizzati a livello locale e successivamente caricarli sul server. Per fornire agli utenti dei controlli intuitivi per interagire con il video, utilizzare il nuovo componente FLVPlayback o ActionScript™. È possibile effettuare l'hosting di Flash Media Server oppure utilizzare un servizio FVSS (Flash Video Streaming Service) che risiede altrove. Adobe ha stretto delle collaborazioni con diversi fornitori di reti per la distribuzione di contenuto (CDN, Content Delivery Network) per offrire servizi in hosting per la distribuzione di video Flash su richiesta attraverso reti affidabili e ad alte prestazioni. Sviluppato con Flash Media Server e integrato direttamente nell'infrastruttura di distribuzione, monitoraggio e reporting della rete CDN, il servizio FVSS costituisce il modo migliore per distribuire il video Flash al pubblico più vasto possibile, senza preoccuparsi della configurazione e del mantenimento del server e della rete di streaming.

Scaricamento progressivo del video da un server Web Se non si ha accesso a Flash Media Server o a FVSS, è comunque possibile scaricare il video da una sorgente esterna utilizzando lo scaricamento progressivo. Lo scaricamento progressivo di un video clip da un server Web non offre le stesse prestazioni in tempo reale di Flash Media Server, tuttavia consente di utilizzare video clip di dimensioni relativamente grandi e di mantenere al minimo le dimensioni dei file SWF pubblicati. Per fornire agli utenti dei controlli intuitivi per interagire con il video, utilizzare il nuovo componente FLVPlayback o ActionScript.

Importazione del video incorporato È possibile importare i video clip in Flash sotto forma di file incorporati. Un file video incorporato diventa parte del documento Flash. e pertanto è possibile importare solo video clip di breve durata.

Importazione del video in formato QuickTime È possibile importare video clip in formato QuickTime come file collegati. I documenti Flash contenenti video QuickTime collegato devono essere pubblicati in formato QuickTime. Un file video collegato non diventa parte del documento Flash. Il documento mantiene invece un puntatore al file collegato.

Importazione di file FLV nella libreria È possibile importare video clip nel formato FLV (Flash Video) di Adobe® direttamente in Flash. Quando si importano file FLV, vengono utilizzate le opzioni di codifica già applicate ai file. In questo modo, durante l'importazione non è necessario selezionare opzioni di modifica.

È possibile controllare la riproduzione dei file video nei modi seguenti:

Uso del componente FLVPlayback Questo metodo consente di aggiungere rapidamente un controllo completo per la riproduzione di un file FLV o mp3 al filmato Flash e supporta sia lo scaricamento progressivo che lo streaming di file FLV. FLVPlayback consente di creare facilmente dei controlli intuitivi che gli utenti possono utilizzare per controllare la riproduzione del video e di applicare all'interfaccia video skin già pronti o personalizzati.

Controllo della riproduzione video esterna mediante ActionScript È possibile riprodurre i file FLV esterni in un documento Flash in fase di runtime utilizzando gli oggetti `NetConnection` e `NetStream` in ActionScript.

La riproduzione del video può essere controllata utilizzando i comportamenti, ovvero script di ActionScript predefiniti.

Controllo della riproduzione di video tramite la linea temporale Per controllare la riproduzione di video è possibile creare ActionScript personalizzati.

Per esercitazioni video sull'utilizzo di video in Flash, vedere quanto segue:

- Uso dei video in Flash: www.adobe.com/go/vid0136_it
- Uso di Flash Video Encoder: www.adobe.com/go/vid0138_it
- Creazione di contenuti per Adobe After Effects: www.adobe.com/go/vid0139_it

Per un'esercitazione sull'utilizzo di video in Flash, vedere Creazione di un lettore video nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Consultare anche

"Importazione di file video QuickTime collegati" a pagina 290

"Importazione e modifica di file video Flash" a pagina 285

"Informazioni sul componente FLVPlayback" a pagina 305

"Riproduzione dinamica di file FLV esterni" a pagina 303

"Controllo della riproduzione di video tramite i comportamenti" a pagina 305

Importazione e modifica di file video Flash

Importazione di file Flash Video nella libreria

Per importare i file in formato FLV, utilizzare i comandi Importa o Importa nella libreria oppure il pulsante Importa della finestra di dialogo Proprietà video.

Per creare un lettore video che carichi in modo dinamico i file FLV da una sorgente esterna, collocare il video in un simbolo di clip filmato. Quando si caricano i file FLV in modo dinamico, è possibile regolare le dimensioni del clip filmato per adattarle alle dimensioni effettive del file FLV.

Nota: *si consiglia di inserire il video in un'istanza di clip filmato per poter disporre del massimo controllo sul contenuto. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente rispetto alla linea temporale principale. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per poter inserire il video. Questa operazione può a volte rendere difficile la gestione del file FLA.*

❖ Per importare un file FLV nella libreria, effettuare una delle operazioni seguenti:

- Selezionare File > Importa > Importa nella libreria.
- Selezionare un video clip nel pannello Libreria, quindi selezionare Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fare clic su Importa. Individuare il file da importare e fare clic su Apri.

Controllo della riproduzione di video tramite la linea temporale

Per controllare la riproduzione di un file video incorporato o collegato, agire sulla linea temporale che lo contiene. Ad esempio, per sospendere un video in riproduzione sulla linea temporale principale, si può chiamare un'azione `stop()` che abbia come destinazione la linea temporale. Analogamente, è possibile controllare un oggetto Video in un simbolo di clip filmato controllando la riproduzione della linea temporale del simbolo.

È possibile applicare le seguenti azioni agli oggetti Video importati nei clip filmato: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FScommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` e `onMouseEvent`. Per applicare le azioni a un oggetto Video, convertire prima tale oggetto in un clip filmato.

Inoltre, è possibile utilizzare ActionScript per visualizzare uno streaming video dal vivo proveniente da una fotocamera. Innanzitutto inserire un oggetto Video sullo stage utilizzando Nuovo oggetto Video nel pannello Libreria. Quindi associare lo streaming video all'oggetto Video utilizzando `Video.attachVideo`.

Vedere anche Video e attachVideo (metodo Video.attachVideo) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* e fl.video nella Guida di riferimento di ActionScript 3.0.

Consultare anche

"Riproduzione dinamica di file FLV esterni" a pagina 303

Informazioni sullo scaricamento progressivo dei video

Lo scaricamento progressivo consente di utilizzare ActionScript per caricare i file FLV esterni in un file SWF e riprodurli in fase di runtime. Per avviare la riproduzione del file FLV e controllare i comportamenti di riproduzione, sospensione e avanzamento, nonché il tempo e le dimensioni del buffer per un determinato file video, utilizzare gli oggetti `netConnection` e `netStream`.

Poiché il contenuto video viene mantenuto all'esterno rispetto all'altro contenuto Flash e ai controlli di riproduzione video, il suo aggiornamento risulta relativamente facile senza che sia necessario pubblicare nuovamente il file SWF.

Lo scaricamento progressivo presenta i seguenti vantaggi rispetto al video incorporato:

- Durante la creazione, è necessario pubblicare solo l'interfaccia del file SWF per eseguire l'anteprima o la prova di una parte o di tutto il contenuto Flash. Il tempo necessario per eseguire l'anteprima risulta quindi inferiore e i risultati possono essere visualizzati più rapidamente in caso di sperimentazione iterativa.
- Per quanto riguarda la distribuzione, la riproduzione del video inizia subito dopo lo scaricamento del primo segmento e il suo inserimento nella cache sul disco del computer locale.
- In fase di runtime, i file video vengono caricati dal disco rigido del computer nel file SWF, senza limitazioni in termini di dimensioni o durata. Non sono presenti problemi di sincronizzazione audio, né restrizioni dovute alla memoria.
- La frequenza dei fotogrammi del file video può essere diversa da quella del file SWF, garantendo una maggiore flessibilità al momento di creare un contenuto Flash.

Streaming del video mediante Flash Media Server

Durante lo streaming, ogni client Flash apre una connessione persistente con Flash Media Server e viene stabilita una relazione controllata tra il video distribuito e l'interazione client. Flash Media Server utilizza il rilevamento della larghezza di banda per distribuire il contenuto video o audio in base alla banda disponibile all'utente. In questo modo è possibile fornire tipi di contenuto diversi agli utenti in base alla loro effettiva possibilità di accedere al contenuto e scaricarlo. Ad esempio, se un utente accede al contenuto video via modem, è possibile distribuire un file appositamente codificato che non richiede una larghezza di banda eccessiva.

Flash Media Server inoltre offre un metodo di misurazione della qualità del servizio, statistiche di controllo e reporting dettagliate e una gamma di funzioni interattive progettate per migliorare l'esperienza video. Come avviene con lo scaricamento progressivo, il contenuto del video (file FLV) rimane separato rispetto al contenuto Flash e ai controlli per la riproduzione e consente di aggiungere o modificare con facilità il contenuto senza dover pubblicare nuovamente il file.

Lo streaming di un video mediante Flash Media Server o FVSS offre i seguenti vantaggi rispetto ai video incorporati e scaricati in modo progressivo:

- La riproduzione del video comincia prima rispetto agli altri metodi di incorporamento.
- Lo streaming utilizza una quantità inferiore di memoria e di spazio sul disco del client in quanto i client non devono scaricare tutto il file.
- L'utilizzo delle risorse di rete risulta più efficiente poiché vengono inviate al client solo le parti del video visionate.
- La distribuzione del contenuto è più sicura in quanto esso non viene salvato nella cache del client durante lo streaming.
- Lo streaming dei video offre una funzionalità di monitoraggio, reporting e registrazione migliore.
- Lo streaming consente di distribuire presentazioni audio e video dal vivo, oppure acquisire video da una webcam o da una videocamera digitale.
- Flash Media Server abilita lo streaming multiway e multiutente per applicazioni di conversazione, messaggistica e conferenze video.

- Mediante l'uso di script server-side per il controllo di stream audio e video, è possibile creare elenchi di riproduzione sul server, flussi sincronizzati e opzioni di distribuzione più intelligenti basate sulla velocità di connessione del client.

Per ulteriori informazioni su Flash Media Server, consultare la pagina www.adobe.com/go/flash_media_server_it.

Per ulteriori informazioni su FVSS, consultare la pagina www.adobe.com/go/fvss_it.

Incorporamento del video in un file SWF

La funzione Video incorporato consente di incorporare un file video in un file SWF. Quando lo si importa in questo modo, il video viene collocato nella linea temporale in modo che i singoli fotogrammi video siano visibili sotto forma di fotogrammi della linea temporale. Un file video incorporato diventa parte del documento Flash.

Quando si crea un file SWF con video incorporato, la frequenza dei fotogrammi del video clip e del file SWF deve essere la stessa. Se si impiegano frequenze diverse, la riproduzione risulta incoerente. Per utilizzare delle frequenze variabili, importare il video utilizzando lo scaricamento progressivo o Flash Media Server. Quando si importano dei file video con uno di questi metodi, i file FLV sono autonomi e vengono eseguiti con una frequenza dei fotogrammi separata rispetto a quella di tutte le altre frequenze dei fotogrammi della linea temporale nel file SWF Flash.

A seconda del sistema utilizzato, è possibile importare video clip in Flash come file incorporati nei formati MOV (QuickTime video), AVI (Audio Video Interleaved), MPEG (Motion Picture Experts Group) o altri ancora.

La funzionalità Video incorporato funziona al meglio con i clip filmato di dimensioni più ridotte, con tempi di riproduzione inferiori ai 10 secondi. Se si utilizzano clip filmato con tempi di riproduzione più lunghi, considerare la possibilità di utilizzare video scaricati in modo progressivo, oppure lo streaming dei video mediante Flash Media Server.

Il video incorporato comporta, tra le altre, le seguenti limitazioni:

- È possibile che si verifichino dei problemi se i file SWF risultanti raggiungono dimensioni eccessive. Flash Player riserva una grande quantità di memoria quando si scarica o si tenta di riprodurre un file SWF di grandi dimensioni con video incorporato; ciò può causare il malfunzionamento di Flash Player.
- I file video di lunga durata (oltre 10 secondi) comportano spesso dei problemi di sincronizzazione tra le porzioni video e audio del video clip. Con l'avanzare della riproduzione, la traccia audio inizia ad andare fuori sincrono rispetto al video, impedendo la fruizione corretta del filmato.
- Per riprodurre un video incorporato in un file SWF, è necessario scaricare l'intero filmato prima di iniziare la riproduzione. Se si incorpora un file video di dimensioni eccessive, lo scaricamento dell'intero file SWF e l'avvio della riproduzione possono richiedere molto tempo.

Consultare anche

“Formati file supportati per i video” a pagina 292

Informazioni sui video clip QuickTime collegati

Flash consente di creare filmati QuickTime (file MOV) riproducibili mediante il plug-in QuickTime installato sul computer. Questa opzione viene spesso utilizzata nei casi in cui si utilizza Flash per creare sequenze di titoli o animazioni da utilizzare come contenuto dei video. Il file QuickTime pubblicato può essere distribuito come DVD o incorporato in altre applicazioni quali Adobe® Director® o Adobe® Premiere®.

Quando si utilizza Flash per creare un video clip QuickTime, è possibile collegare il file Flash al video QuickTime anziché incorporare il video. Quando in Flash viene importato un video QuickTime collegato, il file del filmato non diventa parte del file. Viene invece mantenuto un puntatore al file sorgente.

Se si sta creando un video QuickTime video con Flash, specificare le impostazioni di pubblicazione per Flash 3, 4 o 5. Non è possibile visualizzare un video QuickTime collegato in formato SWF. Il file QuickTime contiene una traccia Flash, ma il video clip collegato rimane in formato QuickTime.

Nota: *quando si importa un video clip come QuickTime collegato, il contenuto risultante può essere pubblicato solo come file MOV QuickTime. Non è possibile pubblicare un contenuto utilizzando come file SWF un video QuickTime collegato.*

Modifica delle proprietà di un video clip

Per modificare i video clip incorporati e collegati, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà e la finestra di dialogo Proprietà video.

La finestra di ispezione Proprietà consente di modificare le proprietà di un'istanza di un video clip incorporato o collegato sullo stage, di assegnare un nome all'istanza, nonché di cambiarne la larghezza, l'altezza e la posizione sullo stage. Inoltre, è anche possibile *scambiare* un'istanza di un video clip, ovvero assegnare un simbolo diverso a un'istanza di un video clip. Se si assegna un simbolo diverso a un'istanza, sullo stage viene visualizzata un'istanza diversa ma con tutte le proprietà inalterate dell'altra istanza, quali le dimensioni e il punto di registrazione.

Nella finestra di dialogo Proprietà video, è possibile effettuare le seguenti operazioni:

- Visualizzare informazioni relative a un video clip importato, quali nome, percorso, data di creazione, dimensioni in pixel, lunghezza e dimensioni del file relativo.
- Cambiare il nome del video clip.
- Aggiornare il video clip nel caso venga modificato in un editor esterno.
- Importare un video FLV per sostituire il clip selezionato.
- Esportare un video come file FLV

Per consultare le lezioni sull'utilizzo dei video, visitare il Centro di assistenza Adobe Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_video_it.

Modifica delle proprietà di un'istanza di un video nella finestra di ispezione Proprietà

1 Sullo stage, selezionare l'istanza di un video clip collegato o incorporato.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Immettere un nome di istanza nel campo di testo Nome sul lato sinistro della finestra di ispezione Proprietà.
- Immettere i valori di L e A per modificare le dimensioni dell'istanza del video.
- Immettere i valori di X e Y per cambiare la posizione dell'angolo superiore sinistro dell'istanza sullo stage.
- Fare clic su Scambia. Selezionare un video clip con cui sostituire quello attualmente assegnato all'istanza.

Nota: *è possibile sostituire un video clip incorporato soltanto con un altro video clip incorporato ed è possibile sostituire un video clip collegato esclusivamente con un altro video clip collegato.*

Visualizzazione delle proprietà del video clip nella finestra di dialogo Proprietà

1 Selezionare un clip filmato nel pannello Libreria.

2 Selezionare Proprietà nel menu del pannello Libreria oppure fare clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore del pannello. Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà video.

Assegnazione di un nuovo nome, aggiornamento o sostituzione di un video clip con un clip FLV

1 Selezionare il video clip nel pannello Libreria, quindi selezionare Proprietà dal menu del pannello Libreria.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per assegnare un nuovo nome, inserirlo nel campo di testo Nome.
- Per aggiornare un video clip, individuare il file video aggiornato e fare clic su Apri.
- Per sostituire un video clip con un clip FLV, fare clic su Importa, individuare il file FLV con cui sostituire il clip attuale e fare clic su Apri.

Importazione di video con Flash Media Server o FVSS

È possibile importare un file video già distribuito su un server Web, su Flash Media Server o Flash Video Streaming Service (FVSS), o selezionare un file video archiviato localmente sul computer e caricarlo sul server dopo averlo importato nel file FLA.

1 Per importare il video clip nel documento Flash corrente, selezionare File > Importa > Importa video.

2 Selezionare il video clip da importare. Selezionare un video clip archiviato sul computer locale o immettere l'URL di un video già caricato su un server Web, su Flash Media Server o su FVSS, quindi effettuare una delle operazioni seguenti:

- Per importare un video per lo scaricamento progressivo, selezionare Scaricamento progressivo da un server Web standard.
- Per importare il video per lo streaming con Flash Media Server o FVSS, selezionare In streaming da Flash Video Streaming Service (FVSS) o In streaming da Flash Media Server (FMS).

3 (Opzionale) Se il video da distribuire non è in formato FLV, utilizzare il pannello Codifica per selezionare un profilo di codifica e copiare, ritagliare e suddividere il video clip.

Nota: *questo passaggio vale solo se si stanno caricando video dal computer locale. I video clip già distribuiti su un server devono essere stati codificati in precedenza in formato FLV.*

4 Selezionare uno skin per il video clip. È possibile scegliere di:

- Non utilizzare uno skin con il video.
- Utilizzare uno degli skin predefiniti.
- Utilizzare uno skin personalizzato creato dall'utente, immettendo il relativo URL nel server.

La procedura guidata Importa video codifica il video clip di origine nel formato FLV (se non è già in formato FLV) e crea un componente video sullo stage che può essere utilizzato per provare la riproduzione del video localmente.

5 Caricare le risorse seguenti sul server Web in cui risiede il video:

- Il video clip con codifica FLV (che si trova nella stessa cartella del video clip di origine selezionato, con estensione .flv)

Nota: *se il video clip è in formato FLV, Flash utilizza un percorso relativo che punta al file FLV (relativo al file SWF) per consentire di utilizzare a livello locale la stessa struttura di directory del server. Se il video clip è già stato distribuito al server FMS o FVSS in cui il video risiede, saltare questo passaggio.*

- Lo skin video (se si è scelto di usarne uno)

Se si sceglie di utilizzare uno skin predefinito, Flash lo copia nella stessa cartella del file FLA.

- Il componente video

Per modificare il campo URL del componente in modo che rifletta l'URL del server Web sui cui si sta caricando il video, utilizzare la finestra di ispezione dei componenti.

Consultare anche

"Selezione di un profilo di codifica video" a pagina 296

"Impostazione del parametro contentPath" a pagina 306

"Informazioni sul componente FLVPlayback" a pagina 305

Incorporamento del video in un file SWF

È possibile importare video clip come file incorporati in numerosi formati di file, a seconda del sistema utilizzato. Per visualizzare in anteprima i fotogrammi di un video importato, trascinare l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale. Tuttavia, l'audio non viene riprodotto. Per visualizzare in anteprima il video con l'audio, è necessario utilizzare il comando Prova filmato.

Quando si importa un video clip come file incorporato, è possibile modificarlo prima di eseguire l'importazione. È anche possibile applicare impostazioni di compressione personalizzate, ad esempio la larghezza di banda e la qualità del video.

Nota: *dopo l'importazione, non è più possibile modificare un video clip.*

Consultare anche

"Formati file supportati per i video" a pagina 292

"Prova delle prestazioni di scaricamento di un documento" a pagina 469

"Tipi di simboli" a pagina 197

"Selezione di un profilo di codifica video" a pagina 296

Incorporamento dei video in un file SWF

1 Per importare il video clip nel documento Flash corrente, selezionare File > Importa > Importa video.

2 Nel computer locale, selezionare il video clip da importare.

3 Selezionare Incorpora video in SWF e riproduci nella linea temporale

4 Scegliere il tipo di simbolo con cui incorporare il video nel file SWF.

Incorporamento nella linea temporale Se si utilizza il video clip per la riproduzione lineare nella linea temporale, l'importazione nella linea temporale è il modo di procedere più indicato.

Incorporamento come simbolo grafico Si consiglia di inserire il video in un'istanza di clip filmato per poter disporre del massimo controllo sul contenuto. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente rispetto alla linea temporale principale. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per poter inserire il video. Questa operazione può a volte rendere difficile la gestione del file FLA.

Incorporamento come simbolo grafico Quando si incorpora un video clip come simbolo grafico non è possibile interagire con il video mediante ActionScript (di solito, i simboli grafici vengono utilizzati per le immagini statiche e per creare porzioni di animazione riutilizzabili collegate alla linea temporale).

5 Importare il video clip direttamente nello stage (e nella linea temporale) o come elemento della libreria.

Per impostazione predefinita, Flash posiziona il video importato sullo stage. Per importare solo nella libreria, deselezionare Inserisci un'istanza sullo stage.

Se si sta creando una presentazione video semplice, con narrazione lineare e poca interazione, accettare l'impostazione predefinita e importare il video sullo stage. Per creare una presentazione più dinamica, lavorare con diversi video clip o aggiungere transizioni dinamiche o altri elementi mediante ActionScript, importare il video nella libreria. Quando un video si trova nella libreria, è possibile personalizzarlo convertendolo in un oggetto MovieClip che può essere più facilmente controllato mediante ActionScript.

Per impostazione predefinita, Flash espande la linea temporale in modo da contenere i tempi di riproduzione del video clip che si sta incorporando.

6 (Opzionale) Per modificare il video clip prima di incorporarlo nella linea temporale, selezionare Prima modifica il video.

7 (Opzionale) Se il video clip non è ancora codificato in formato FLV, selezionare un profilo di codifica Flash Video.

8 Fare clic su Fine.

La procedura guidata Importa video codifica il video in formato FLV e lo incorpora nel file SWF. Il video viene visualizzato sullo stage o nella libreria, a seconda delle opzioni di incorporamento selezionate.

9 Nella finestra di ispezione Proprietà del video incorporato (Finestra > Proprietà), assegnare un nome di istanza al video clip e modificarne le proprietà.

Aggiornamento di un video clip incorporato dopo averlo modificato in un editor esterno

1 Selezionare il video clip nel pannello Libreria.

2 Selezionare Proprietà e fare clic su Aggiorna.

Il video incorporato viene aggiornato con il file modificato. Le impostazioni di compressione scelte quando il video è stato importato la prima volta vengono applicate di nuovo sul video clip aggiornato.

Importazione di file video QuickTime collegati

Quando in Flash viene importato un video QuickTime collegato, il file del filmato non diventa parte del file Flash. Flash mantiene invece un puntatore al file sorgente.

Se ci si collega a un video QuickTime, è necessario pubblicare il file SWF come video QuickTime. Non è possibile visualizzare un clip QuickTime collegato in formato SWF. Il file QuickTime contiene una traccia Flash, ma il video clip collegato rimane in formato QuickTime.

In Flash è possibile eseguire la modifica in scala, ruotare e animare un video QuickTime. Non è possibile, tuttavia, interpolarne il contenuto in Flash.

Nota: *QuickTime Player non supporta file di Flash Player con versioni successive alla 5.*

Consultare anche

"Informazioni su QuickTime" a pagina 431

"Definizione delle impostazioni di pubblicazione per i video QuickTime" a pagina 409

Importazione di un video QuickTime come file collegato

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per collegare il video clip direttamente al documento Flash corrente, selezionare File > Importa > Importa nello stage.
- Per collegare il video clip alla libreria del documento Flash corrente, selezionare File > Importa > Importa nella libreria.

2 Selezionare Collegamento a un file filmato esterno e fare clic su Avanti.

3 Se è stato importato il video clip direttamente sullo stage come descritto al punto 1, viene visualizzato un messaggio di avviso nel caso in cui il clip contenga un numero di fotogrammi superiore alla porzione di fotogrammi disponibile all'interno del documento Flash. Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aumentare l'intervallo del numero di fotogrammi richiesto, fare clic su Sì.
- Per mantenere le dimensioni correnti dell'intervallo, fare clic su No. I fotogrammi in eccesso contenuti nel clip importato non vengono visualizzati, a meno che non si aggiungano in seguito fotogrammi all'intervallo.

4 Selezionare Controllo > Riproduci. È possibile visualizzare un'anteprima di un video QuickTime collegato prima di pubblicare il file SWF. Quando si importa un video QuickTime collegato, Flash aggiunge al video QuickTime il numero di fotogrammi richiesto, in modo analogo a quanto avviene per un video incorporato.

Nota: *non è possibile visualizzare in anteprima il contenuto del video QuickTime collegato utilizzando il comando Prova filmato.*

Modifica del percorso della directory di un video QuickTime collegato

1 Selezionare Finestra > Libreria, quindi selezionare il video clip QuickTime collegato.

2 Nel menu del pannello Libreria, selezionare Proprietà.

3 Fare clic su Imposta percorso.

4 Individuare il file relativo al video clip collegato e selezionarlo, quindi fare clic su OK.

Modifica dei video clip nella procedura guidata Importa video

1 Importare il video clip.

2 Selezionare Prima modifica il video, quindi fare clic su Avanti per aprire il pannello Modifica della procedura guidata Importa video.

3 Per individuare i fotogrammi desiderati nel video, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare l'indicatore di riproduzione lungo la barra del tracciato.
- Per spostarsi avanti fare clic sul pulsante Riproduci; per fermarsi al fotogramma desiderato fare clic sul pulsante Pausa.
- Per spostarsi avanti o indietro un fotogramma alla volta, fare clic sui pulsanti Indietro e Avanti nel Controller.

4 Per impostare i punti di entrata e di uscita, ovvero i fotogrammi iniziale e finale, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare i punti di entrata e di uscita, ossia i triangoli posti sotto la barra del tracciato.

- Per impostare i fotogrammi iniziale o finale sulla posizione corrente dell'indicatore di riproduzione, fare clic sui pulsanti Entrata o Uscita al di sotto della barra del tracciato.

5 Per riprodurre il video, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per riprodurre il video a partire dalla posizione corrente dell'indicatore di riproduzione, fare clic sul pulsante Riproduci.
- Per riprodurre il video con i punti di entrata e di uscita correnti, fare clic sul pulsante Anteprima.

Nota: *per arrestare la riproduzione del video, fare clic su Stop.*

6 Per creare un clip con i punti di entrata e di uscita correnti, fare clic su Crea clip.

Per creare altri clip dallo stesso file, selezionare i punti di entrata e di uscita correnti per i clip come descritto al punto 4, quindi fare di nuovo clic su Crea clip.

7 Per ridenominare un clip, selezionarlo nel riquadro di scorrimento e immettere il nome nuovo.

8 Per modificare nuovamente un clip, selezionarlo nel riquadro di scorrimento. Selezionare i nuovi punti di entrata e di uscita come descritto al punto 4, quindi fare clic su Aggiorna clip.

9 Per eliminare un clip dal riquadro di scorrimento, selezionarlo e fare clic sul pulsante Elimina (-).

10 Al termine del processo di modifica, fare clic su Avanti.

Informazioni sul video digitale e Flash

Formati file supportati per i video

Se sul sistema è installato QuickTime 7 per Macintosh, QuickTime 6.5 per Windows oppure DirectX 9 o versioni successive (solo Windows), è possibile importare video clip incorporati in numerosi formati di file, quali MOV, AVI e MPG/MPEG. È possibile importare video clip collegati in formato MOV.

I documenti Flash con video incorporati possono essere pubblicati come file SWF. I documenti Flash con video collegati devono essere pubblicati in formato QuickTime.

Se nel computer Macintosh in uso è installato QuickTime 7, è possibile eseguire l'importazione di video incorporati nei formati di file video elencati di seguito:

Tipo di file	**Estensione**
Audio Video Interleaved	.avi
Video digitale	.dv
Motion Picture Experts Group	.mpg, .mpeg
Video QuickTime	.mov

Se nel computer in uso è installato DirectX 9 o versione successiva (solo per Windows), è possibile eseguire l'importazione di video incorporati nei formati di file video seguenti:

Tipo di file	**Estensione**
Audio Video Interleaved	.avi
Motion Picture Experts Group	.mpg, .mpeg
File Windows Media	.wmv, .asf

Per impostazione predefinita, Flash consente di importare ed esportare video tramite il *codec* On2 VP 6. Un codec è un algoritmo di compressione/decompressione che controlla il modo in cui i file multimediali vengono compressi durante la codifica e decompressi durante la riproduzione.

Se si desidera importare un formato di file non supportato dal sistema, viene visualizzato un messaggio in cui l'utente viene avvisato che l'operazione non può essere completata. In alcuni casi è possibile che Flash importi il video ma non l'audio del file. Ad esempio, l'audio non è supportato nei file MPG e MPEG importati con QuickTime 7 su Mac OS. In tal caso, un'avvertenza segnala l'impossibilità di importare la porzione audio del file. È possibile importare il video senza l'audio.

Consultare anche

"Informazioni sui video clip QuickTime collegati" a pagina 287

"Codec video On2 VP6 e Sorenson Spark a confronto" a pagina 293

Supporto audio per il video MPEG

Dal momento che il formato MPEG codifica in un'unica traccia sia la porzione video che la porzione di un file, la codifica di file MPEG come file FLV può comportare la rimozione della porzione audio. Ciò accade principalmente quando si codificano dei file in formato FLV su Mac OS. Su Mac OS, il video MPEG è importato mediante QuickTime, che non supporta l'estrazione del contenuto audio dai file MPEG (sebbene QuickTime riproduca correttamente i file MPEG con programmazione audio).

Se si codifica il video MPEG con audio su un computer Macintosh, è consigliabile prima convertire il video clip MPEG in un diverso formato che codifichi l'audio e il video come tracce separate nel file. Quindi, è possibile codificare questo formato differente come file FLV e preservare il contenuto audio.

Un'alternativa consiste nell'utilizzare un computer con sistema operativo Windows. Windows importa il video MPEG mediante DirectShow, che supporta l'estrazione delle tracce audio e video di un file MPEG. In tal modo, è possibile convertire il video MPEG nel formato FLV senza rimuovere la porzione audio del video clip.

Nota: *l'audio importato viene pubblicato o esportato come audio di cui si è effettuato lo streaming utilizzando le impostazioni globali per lo streaming audio della finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.*

Consultare anche

"Impostazione delle opzioni di pubblicazione per il formato file SWF di Flash" a pagina 399

Codec video On2 VP6 e Sorenson Spark a confronto

On2 VP6 è il codec video predefinito per la codifica di contenuto Flash che utilizza contenuti video e FLV da utilizzare con Flash Player 8 e 9. Il codec On2 VP6 fornisce:

- Video di qualità superiore rispetto alla codifica eseguita con il codec Sorenson Spark alla stessa velocità di trasferimento dei dati
- Supporto per l'utilizzo di un canale alfa per la composizione del video

Per supportare un video di qualità migliore con la stessa velocità di trasferimento dei dati, il codec On2 VP6 richiede molto più tempo per la codifica e più potenza di elaborazione sul computer client per la decodifica e la riproduzione. Per tale motivo, è opportuno valutare attentamente quali possono essere i requisiti minimi dei computer utilizzati dagli utenti a cui è destinato il contenuto Flash Video.

Se si prevede un'utenza con computer non recenti, può essere opportuno optare per la codifica dei file FLV mediante il codec Sorenson Spark.

Se il contenuto Flash carica in modo dinamico i video Flash (mediante scaricamento progressivo o Flash Media Server), è possibile utilizzare On2 VP6 senza che sia necessario ripubblicare il file SWF per Flash Player 8, a condizione che per la visualizzazione del contenuto venga utilizzato Flash Player 8 o una versione successiva. Mediante lo streaming o lo scaricamento del video On2 VP6 in Flash versioni 6 o 7 e la riproduzione del contenuto mediante Flash Player 8 o versioni successive, si evita di dover ricreare i file SWF per poterli utilizzare con Flash Player 8 e versioni successive.

Importante: *solo Flash Player 8 e 9 supportano sia la pubblicazione che la riproduzione di video On2 VP6.*

Codec	Versione contenuto - SWF (versione di pubblicazione)	Versione Flash Player (versione richiesta per la riproduzione)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9
	9	9

Suggerimenti per la creazione di video Flash

Di seguito vengono forniti alcuni suggerimenti per ottimizzare la distribuzione dei video Flash.

Se possibile, codificare il file partendo sempre dal formato non compresso.

Se si converte in formato FLV un formato video digitale già compresso, è possibile che il codificatore utilizzato in origine abbia introdotto disturbi video. Il primo compressore infatti ha già eseguito un algoritmo di codifica sul video, riducendone la qualità, le dimensioni dei fotogrammi e la frequenza. Può inoltre avere introdotto anche effetti digitali propri o disturbi che influiscono sul processo di codifica FLV e possono richiedere una velocità di trasferimento dati superiore al fine di garantire una buona qualità durante la riproduzione.

Semplicità Evitare transizioni elaborate, che sono difficili da comprimere e non garantiscono la fluidità dei movimenti. I tagli decisi (contrapposti alle dissolvenze incrociate) di solito rappresentano la scelta migliore. Le sequenze video con effetti particolari quali l'ingrandimento progressivo di un oggetto, l'effetto di una pagina che viene voltata o di una palla in volo possono essere accattivanti, ma generalmente non si comprimono correttamente e dovrebbero essere usati con moderazione.

Conoscere la velocità di trasferimento dati dell'utenza

Quando si distribuiscono video su Internet, creare file con velocità di trasferimento inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa, gli utenti con collegamento telefonico devono attendere che questi vengano scaricati. Creare clip di lunghezza limitata per mantenere i tempi di scaricamento entro limiti accettabili per gli utenti con collegamento telefonico.

Selezionare la frequenza di fotogrammi corretta

La frequenza di fotogrammi indica il numero di fotogrammi riprodotti in un secondo (f/s). Se si dispone di un clip con velocità dati superiore, una frequenza di fotogrammi inferiore può migliorare la qualità della riproduzione sui computer più lenti. Se, ad esempio, si sta eseguendo la compressione di un clip contenente movimento ridotto, dimezzando la frequenza di fotogrammi è possibile risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se si sta eseguendo la compressione di un video con una grande quantità di movimento, la riduzione della frequenza dei fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, Adobe® consiglia di mantenere tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Comunque, se si ha la necessità di ridurre la frequenza di fotogrammi, è possibile ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Nota: *per incorporare i video clip nel file SWF, la frequenza dei fotogrammi del video clip deve essere la stessa utilizzata dal file SWF. Per codificare il video con la stessa frequenza dei fotogrammi del file FLA, utilizzare le impostazioni avanzate di codifica video della procedura guidata Importa video.*

Selezionare la dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità di trasferimento

A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando si selezionano le dimensioni dei fotogrammi per il documento, prendere in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Usare come linea guida il seguente elenco di dimensioni di fotogrammi (in pixel) comuni. Provare varie alternative per individuare l'impostazione migliore per il proprio progetto.

- Modem: 160 x 120
- Dual ISDN: 192 x 144
- T1/DSL/cavo: 320 x 240

Conoscere i tempi di scaricamento progressivo

È necessario conoscere quanto tempo occorrerà per completare lo scaricamento del video. Durante lo scaricamento del video clip, è possibile visualizzare altro contenuto per nascondere l'esecuzione dello scaricamento. Per i clip di breve lunghezza, usare la seguente formula: Pausa = Tempo di scaricamento – Tempo di riproduzione + 10% del tempo di riproduzione. Se ad esempio, il proprio clip è lungo 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarlo, dotare il clip di un buffer di 33 secondi (60 secondi – 30 secondi + 3 secondi = 33 secondi).

Utilizzare un video pulito

Maggiore è la qualità dell'originale, maggiore sarà la qualità del risultato finale. Sebbene la frequenza e le dimensioni dei fotogrammi dei video su Internet siano solitamente minori rispetto ai video trasmessi in televisione, i monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori superiori a un normale televisore. Anche nel caso in cui si disponga di un piccolo schermo, la qualità dell'immagine può risultare molto più importante per i video digitali che per i televisori analogici. Le imperfezioni e il disturbo che si notano appena su un televisore possono risultare molto più evidenti sullo schermo di un computer.

Rimuovere il disturbo e l'interlacciamento

Una volta acquisito il contenuto video, potrebbe essere necessario rimuovere il disturbo e l'interlacciamento.

Seguire le stesse linee guida per l'audio

Le considerazioni relative alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, partire da un audio pulito. Se si sta codificando materiale proveniente da un CD, provare a registrare il file utilizzando il trasferimento digitale diretto invece che l'input analogico della scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh. Per eseguire registrazioni da un'origine analogica, si consiglia di usare una scheda audio della migliore qualità.

Consultare anche

"Incorporamento del video in un file SWF" a pagina 287

Codifica del video

Informazioni sui metodi di codifica di Flash Video

Le sezioni seguenti descrivono le impostazioni di codifica, i controlli di ritaglio e taglio e (per gli utenti di Flash Video Encoder o del plug-in FLV QuickTime) i controlli per l'incorporamento dei cue point.

Procedura guidata Importa video di Flash

La procedura guidata Importa video di Flash consente di codificare i video clip in formato FLV (Flash Video) durante l'importazione. Tuttavia, è possibile codificare un solo video clip alla volta e la procedura di codifica può risultare piuttosto impegnativa in termini di tempo ed elaborazione.

Per gli utenti che utilizzano molto contenuto basato sul video, Flash fornisce Flash Video Encoder e la funzione di esportazione QuickTime.

Flash Video Encoder

Flash Video Encoder consente di eseguire la codifica in batch dei video clip in modo da codificare più video clip contemporaneamente senza dover interrompere il flusso di lavoro. Oltre a selezionare le opzioni di codifica per il contenuto video e audio, Flash Video Encoder consente anche di incorporare i cue point nei video clip codificati e di montare il video mediante il ritaglio e il taglio.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida in linea dell'applicazione Flash Video Encoder.

Plug-in di esportazione FLV QuickTime

Se sul sistema sono installati Flash 8 (o una versione successiva) e QuickTime 6.1.1, è possibile usare il plug-in di esportazione FLV QuickTime per esportare i file FLV dalle applicazioni di videomontaggio supportate. È poi possibile importare questi file FLV direttamente in Flash.

Il plug-in di esportazione FLV supporta le seguenti applicazioni di videomontaggio:

- Adobe After Effects (Windows e Macintosh)
- Apple FinalCut Pro (Macintosh)
- Apple QuickTime Pro (Windows e Macintosh)
- Avid Xpress DV (Windows e Macintosh)

Se si utilizza il plug-in di esportazione FLV QuickTime per esportare i file FLV da Flash Video Encoder o da un'altra applicazione di videomontaggio, l'uso dei file FLV nei documenti Flash viene semplificato in modo significativo. Con il plug-in di esportazione FLV è possibile selezionare le opzioni di codifica per il contenuto video e audio al momento dell'esportazione, incluse la sequenza di fotogrammi, la velocità di trasferimento, la qualità e altre opzioni. È possibile importare i file FLV direttamente in Flash senza necessità di ricodificare il video dopo l'importazione.

Per un'esercitazione video sull'utilizzo di Flash Video Encoder, fare riferimento a www.adobe.com/go/vid0138_it.

Selezione di un profilo di codifica video

I profili di codifica si basano sulla versione di Flash Player per cui si prevede di pubblicare il contenuto e sulla velocità di trasferimento dei dati con cui si desidera codificare il contenuto video. Se si sceglie un profilo di codifica per Flash Player 8, viene utilizzato il codec video On2 VP6. Se si sceglie un profilo di codifica per Flash Player 7, viene utilizzato il codec video Sorenson Spark.

1 Nel pannello Codifica, selezionare un profilo di codifica nel menu a comparsa Profilo di codifica Flash video.

2 Verificare che il profilo di codifica selezionato sia adatto all'applicazione che si desidera usare.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per regolare ulteriormente le impostazioni di codifica o per modificare le dimensioni o i tempi di riproduzione del video clip mediante i controlli di ritaglio e taglio, fare clic sulla scheda Video o Ritaglia e ridimensiona.
- Per codificare il video, fare clic su Continua.

Consultare anche

“Codec video On2 VP6 e Sorenson Spark a confronto” a pagina 293

Specifica delle impostazioni avanzate di codifica video

1 Per specificare le opzioni di codifica avanzate, selezionare la scheda Video.

2 Dal menu a comparsa Codec video, selezionare un codec video con il quale codificare il contenuto. Se si sta creando contenuto per Flash Player 6 o 7, selezionare il codec Sorenson Spark; se invece il contenuto è destinato a Flash Player 8 o una versione successiva, selezionare il codec On2 VP6.

3 Selezionare una frequenza fotogrammi.

Per impostazione predefinita, Flash Video Encoder utilizza la stessa frequenza fotogrammi del video di origine. Si consiglia di utilizzare la frequenza dei fotogrammi predefinita a meno di non essere particolarmente esperti in materia di codifica video e di utilizzare un'applicazione specifica che richieda la modifica della frequenza dei fotogrammi del video di origine. Per alterare la frequenza dei fotogrammi, assicurarsi di conoscere accuratamente il modo in cui essa incide sulla qualità video.

Nota: *per incorporare i video clip nel file SWF, la frequenza dei fotogrammi del video clip deve essere la stessa utilizzata dal file SWF. Per codificare il video con la stessa frequenza dei fotogrammi del file FLA, utilizzare le impostazioni Video della procedura guidata Importa video.*

4 Selezionare la posizione del fotogramma chiave per il video. I fotogrammi chiave sono fotogrammi video che contengono dati completi. Ad esempio, con un intervallo di fotogrammi chiave impostato su 30, Flash Video Encoder codifica un fotogramma completo ogni 30 fotogrammi nel video clip. Per i fotogrammi inclusi tra gli intervalli di fotogrammi chiave, Flash memorizza solo i dati diversi rispetto al fotogramma precedente.

Per impostazione predefinita, Flash Video Encoder posiziona un fotogramma chiave ogni due secondi di riproduzione. Ad esempio, se il video che si sta codificando ha una frequenza dei fotogrammi pari a 30 f/s, viene inserito un fotogramma chiave ogni 60 fotogrammi. In linea generale, il valore predefinito dei fotogrammi chiave fornisce un livello di controllo adeguato per la ricerca in un video clip; Per selezionare un valore personalizzato per la posizione del fotogramma chiave, ricordare che a un intervallo di fotogrammi ridotto corrispondono dimensioni del file maggiori.

5 Nel menu a comparsa Qualità, indicare un valore per la qualità del video clip.

L'impostazione della qualità determina la velocità dei dati (o velocità di trasferimento) del video clip codificato. Più alta la velocità dei dati, maggiore la qualità del video clip codificato. Per indicare un'impostazione della qualità, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare una delle impostazioni di qualità predefinite per scegliere automaticamente un valore di Velocità dati.
- Selezionare Personalizzata e immettere un valore (Kb/s) nel campo di testo Velocità dati massima.

Nota: *se le impostazioni di qualità predefinite non sono adatte alla propria ripresa di origine, specificare una velocità massima dei dati personalizzata.*

6 Per ridimensionare il video clip, effettuare le seguenti operazioni:

- Selezionare la casella di controllo Ridimensiona video.
- (Opzionale) per mantenere il rapporto proporzionale del clip originario, selezionare la casella di controllo Mantieni rapporto proporzionale.

Nota: *se si ridimensionano le dimensioni dei fotogrammi di un video clip e non si seleziona la casella di controllo Mantieni rapporto proporzionale, il video può risultare distorto.*

- Specificare i valori della larghezza e dell'altezza. È possibile indicare un formato del fotogramma in numero di pixel, oppure come percentuale del formato dell'immagine originaria.

7 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per passare al pannello successivo della procedura guidata Importa video, fare clic su Avanti.
- Per apportare ulteriori modifiche alle impostazioni di codifica del video, selezionare la scheda Cue point o la scheda Ritaglia e ridimensiona.

Consultare anche

"Importazione di video con Flash Media Server o FVSS" a pagina 288

"Incorporamento del video in un file SWF" a pagina 287

Specifica delle impostazioni avanzate di codifica audio

La sezione delle impostazioni di codifica audio della finestra di dialogo viene automaticamente selezionata quando si aggiunge un file di solo audio all'elenco di codifica. Questa sezione della finestra di dialogo è invece disattivata durante la codifica di contenuto video privo di traccia audio.

Nota: *è possibile selezionare un profilo di codifica dal menu a comparsa Profilo di codifica Flash video, in modo che venga impostato un profilo corrispondente al formato di codifica dei file di solo audio.*

1 Per attivare le opzioni di codifica audio avanzate, selezionare Audio. Per impostazione predefinita, è selezionato il codec audio mp3.

Nota: *se il file video di origine non ha una traccia audio o se si codificano file MPEG-1 su un computer Macintosh, la parte della finestra di dialogo relativa alle impostazioni di codifica audio è disabilitata.*

2 Selezionare una velocità dati dal menu a comparsa Velocità dati.

La velocità di trasferimento dei dati è la velocità di trasferimento del flusso audio mp3. Le tracce audio di qualità superiore, quali le tracce musicali e i forti rumori di sfondo, richiedono una velocità di trasferimento più alta. Per i dialoghi semplici sono disponibili percentuali di compressione molto più elevate. Le impostazioni di velocità dati alte (codificate a 80 Kbps o più) vengono codificate in modalità stereo, le velocità più basse (codificate a 64 Kbps o meno) vengono codificate in modalità mono.

3 Per passare al pannello successivo della procedura guidata Importa video, fare clic su Avanti. Per modificare ulteriormente il video clip, selezionare un'altra scheda di Impostazioni avanzate.

Incorporamento dei cue point

I cue point fanno sì che la riproduzione dei video attivi altre azioni all'interno della presentazione. Ad esempio, è possibile creare una presentazione Flash in cui viene riprodotto il video in un'area dello schermo mentre il testo e la grafica vengono visualizzati in un'altra area. Un cue point inserito nel video attiva un aggiornamento al testo e alla grafica in modo che questi elementi siano sempre pertinenti al contenuto del video.

Ogni cue point è costituito da un nome e dall'ora in cui si verifica. L'ora dei cue point viene specificata nel formato ora:minuto:secondo:millisecondo; la frequenza fotogrammi predefinita è pari a 30 f/s. È possibile specificare qualsiasi frequenza di fotogrammi ed esprimerla in millisecondi invece che in base al numero dei fotogrammi.

Per definire e incorporare i cue point, utilizzare Flash Video Encoder o importare un video clip mediante la procedura guidata Importa video.

1 Nel pannello Codifica della procedura guidata Importa video, selezionare un profilo di codifica predefinito dal relativo menu a comparsa, oppure creare un profilo personalizzato mediante le opzioni di codifica nella scheda Video.

2 Fare clic sulla scheda Cue point.

3 Per individuare un fotogramma specifico (ovvero un punto nel video) in cui incorporare un cue point, utilizzare l'indicatore di riproduzione. Per maggiore precisione, selezionare l'indicatore di riproduzione e utilizzare i tasti freccia sinistra e destra per individuare dei punti specifici all'interno del video. Per individuare un fotogramma specifico, servirsi del puntatore per spostare l'indicatore di riproduzione nel punto esatto del video in cui incorporare il cue point. La finestra di anteprima del video indica visivamente i punti del video in cui inserire i cue point. Per individuare il momento esatto in termini di tempo in cui incorporare i cue point, utilizzare il contatore del tempo trascorso (situato sotto la finestra di anteprima del video).

4 Quando l'indicatore di riproduzione si trova su un fotogramma in cui si desidera incorporare un cue point, fare clic sul pulsante Aggiungi.

Flash Video Encoder incorpora un cue point in quel fotogramma del video e aggiunge all'elenco dei cue point un segnaposto con il nome del nuovo cue point, il tempo trascorso e il fotogramma del video in cui si trova (il momento esatto nel corso della riproduzione in cui l'evento viene attivato). Inoltre, viene visualizzato un menu a comparsa che consente di selezionare il tipo di cue point da incorporare.

Un marcatore del cue point viene visualizzato sul controllo scorrevole in corrispondenza del punto in cui è stato incorporato il cue point. È possibile utilizzarlo per regolare la posizione del cue point.

5 Specificare il tipo di cue point da incorporare:

- I cue point Evento attivano metodi ActionScript nel momento in cui il cue point viene raggiunto e sincronizzano la riproduzione del video clip con altri eventi della presentazione Flash.
- I cue point Navigazione sono usati per la navigazione e la ricerca, nonché per attivare i metodi ActionScript nel momento in cui il cue point viene raggiunto. L'incorporamento di un cue point di navigazione inserisce un fotogramma chiave in quel punto esatto del video clip.

6 Immettere i parametri relativi al cue point selezionato. I parametri sono una serie di coppie di valori chiave che è possibile aggiungere ai cue point e vengono trasmessi al gestore degli eventi cue point come membri del singolo oggetto parametro.

7 (Opzionale) Salvare i cue point creati in modo da poterli applicare ad altri video clip. Fare clic sul pulsante Salva cue point (l'icona del dischetto) nella scheda Cue point e salvare il file nel percorso desiderato del computer.

Consultare anche

"Importazione e modifica di file video Flash" a pagina 285

"Codifica del video" a pagina 295

Ritaglio e ridimensionamento del video

Flash Video Encoder fornisce le seguenti opzioni di montaggio per ritagliare e ridimensionare i video clip prima di codificarli:

Il *ritaglio* altera le dimensioni di un video clip. È possibile eliminare delle aree del video per dare maggior risalto a un punto focale particolare all'interno del fotogramma (ad esempio, è possibile evidenziare un personaggio rimuovendo elementi estranei o di contorno).

Il *taglio* consente di modificare i punti iniziale e finale (i *punti* di *entrata* e di *uscita*) di un video. Ad esempio, è possibile regolare il taglio di video clip in modo che la riproduzione venga avviata 30 secondi dopo l'inizio del clip, rimuovendo così le immagini indesiderate.

1 Nel pannello Codifica della procedura guidata Importa video, specificare un'impostazione di codifica per il video clip.

2 Fare clic sulla scheda Ritaglia e ridimensiona.

3 Immettere i valori relativi ai bordi destro, sinistro, superiore e inferiore in base ai quali ritagliare il video clip, oppure servirsi dell'indicatore di scorrimento per regolare visivamente le dimensioni del video. Le guide nella finestra di anteprima indicano l'area ritagliata.

4 Per impostare i punti di entrata e di uscita, trascinare i marcatori dei punti di entrata e di uscita sotto la barra del tracciato fino a raggiungere le dimensioni desiderate per il video clip. Per maggiore precisione, selezionare i marcatori dei punti di entrata e di uscita e utilizzare i tasti freccia sinistra e destra per individuare dei punti specifici all'interno del video.

La finestra di anteprima video indica visivamente i fotogrammi iniziale e finale in corrispondenza dei quali tagliare il video clip. Per individuare i punti specifici in cui tagliare il video clip, utilizzare il contatore del tempo trascorso (situato nella sezione Taglio della finestra di dialogo).

5 Per visualizzare l'anteprima del video e assicurarsi che la riproduzione del video sia corretta, trascinare l'indicatore di riproduzione sulla barra del tracciato.

6 Per modificare ulteriormente le impostazioni di codifica del video, selezionare la scheda Cue point o la scheda Codifica oppure fare clic su OK per ritornare alla finestra principale di codifica video di Flash.

Nota: *Quando si codifica il video, il video clip di origine non viene modificato. Se i primi tentativi non producono i risultati desiderati, è possibile ricodificare il video clip e specificare nuove impostazioni in qualsiasi momento.*

Consultare anche

"Codifica del video" a pagina 295

Uso di Premier Pro e After Effects

Lavorare con Adobe Premiere Pro e Adobe Flash

Adobe Premiere Pro è uno strumento professionale per l'editing di video. Se utilizzate Adobe Flash per creare contenuto interattivo per siti Web e dispositivi portatili, potete utilizzare Adobe Premiere Pro per modificare i filmati di tali progetti. Adobe Premiere Pro vi fornisce strumenti professionali per l'editing accurato dei fotogrammi, compresi strumenti per l'ottimizzazione dei file video per la riproduzione sugli schermi dei computer o dei dispositivi portatili.

Adobe Flash CS3 Professional è uno strumento per incorporare filmati nelle presentazioni per il Web e i dispositivi portatili. Adobe Flash offre vantaggi dai punti di vista tecnologico e creativo che vi consentono di unire video a dati, grafica e controllo interattivo. Il formato Adobe Flash Video consente di inserire oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Se utilizzate Adobe Premiere Pro per esportare file Adobe Flash Video, potete utilizzare Adobe Flash per inserire il contenuto nei siti Web interattivi o nelle applicazioni per i dispositivi portatili. In Adobe Flash è possibile importare gli indicatori di sequenza aggiunti in una sequenza di Adobe Premiere Pro come punti cue in grado di attivare gli eventi specificati in Adobe Flash al momento della riproduzione.

Se esportate file video in altri formati standard, in Adobe Flash potete codificare i video all'interno delle applicazioni Flash utilizzando le tecnologie di compressione più recenti per ottenere la migliore qualità possibile con file di piccole dimensioni.

Spostamento di contenuto da Adobe Premiere Pro a Adobe Flash e viceversa

Dopo avere iniziato la modifica di un video in Adobe Premiere Pro, potete aggiungere indicatori di sequenza alla timeline che servono da punti cue nell'applicazione Flash. Potete quindi esportare il filmato direttamente nel formato Adobe Flash Video (FLV). Potete scegliere da diversi predefiniti di Adobe Media Encoder richiesti per bilanciare la dimensione del file con la qualità audio e video e ottenere il bitrate necessario per qualsiasi pubblico o dispositivo di destinazione. Se esportate il filmato con un canale alfa, il filmato può essere utilizzato facilmente come livello in un progetto Flash.

Potete quindi importare tale filmato in Adobe Flash per l'uso in siti Web interattivi o in applicazioni portatili. In Flash gli indicatori di sequenza saranno letti come punti cue utilizzabili per attivare gli eventi nella composizione Flash. In Flash potete inoltre personalizzare l'interfaccia intorno al video.

In alternativa, poiché Flash può essere utilizzato per creare animazioni, potete avviare un filmato come progetto Flash, esportarlo come file QuickTime, quindi importarlo come file QuickTime in Adobe Premiere Pro per l'editing. In Adobe Premiere Pro, ad esempio, potete aggiungere titoli o unire l'animazione ad altre origini video.

Suggerimenti per la creazione di Adobe Flash Video

Di seguito vengono forniti alcuni suggerimenti per ottimizzare la distribuzione dei video Flash:

Lavorare con il video nel formato nativo del progetto fino all'output finale

Se eseguite la conversione di un formato video digitale già compresso in un altro formato, quale FLV, è possibile che il codificatore utilizzato in origine abbia introdotto disturbi video. Il primo compressore infatti ha già applicato un algoritmo di codifica sul video, riducendone la qualità, le dimensioni dei fotogrammi e la frequenza. Tale compressione può avere inoltre introdotto imperfezioni digitali e disturbo che influiscono sul processo di codifica finale e possono richiedere una velocità di trasferimento dati superiore al fine di garantire una buona qualità durante la codifica.

Semplicità

Evitate transizioni elaborate, che sono difficili da comprimere e non garantiscono la fluidità dei movimenti. I tagli decisi (contrapposti alle dissolvenze) di solito rappresentano la scelta migliore. Le sequenze video accattivanti, quali l'ingrandimento progressivo di un oggetto, l'effetto di una pagina che viene voltata o di una palla in volo non si comprimono correttamente e dovrebbero essere usate con moderazione.

Conoscere la velocità di trasferimento dati del pubblico

Quando distribuite video in Internet, producete file con velocità di trasferimento dati inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa per il caricamento, gli utenti remoti devono attendere che questi vengano scaricati. Create videoclip brevi per mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni remote.

Selezione della frequenza di fotogrammi appropriata

La frequenza di fotogrammi indica i fotogrammi al secondo (fps). Se disponete di un clip con velocità di trasferimento dati superiore, una frequenza di fotogrammi inferiore può migliorare la qualità della riproduzione attraverso la larghezza di banda limitata. Se, ad esempio, state eseguendo la compressione di un clip con movimento ridotto, dimezzando la frequenza di fotogrammi sarà possibile risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se state eseguendo la compressione di un video con una grande quantità di movimento, la riduzione della frequenza dei fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, mantenete tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Per la distribuzione sul Web, richiedete tali dettagli al vostro servizio di hosting. Per i dispositivi portatili, utilizzate predefiniti di codifica specifici del dispositivo e l'emulatore del dispositivo disponibile tramite Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro. Se occorre ridurre la frequenza di fotogrammi, è possibile ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Nota: *Quando incorporate videoclip nel file SWF, la frequenza di fotogrammi del videoclip deve corrispondere a quella del file SWF. Per codificare il video utilizzando la frequenza di fotogrammi del file FLA, utilizzate le impostazioni di codifica video avanzate nella procedura di importazione guidata di video Flash.*

Selezionate una dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità dati e alle proporzioni dei fotogrammi

A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando selezionate le dimensioni dei fotogrammi per le impostazioni di codifica, prendete in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Per evitare il pillarbox, è importante scegliere una dimensione dei fotogrammi che abbia le stesse proporzioni del formato di origine. Ad esempio, se codificate un filmato NTSC in una dimensione fotogrammi PAL, si verificherà il pillarbox.

Adobe Premiere Pro rende disponibili numerosi predefiniti Adobe Flash Video attraverso Adobe Media Encoder. compresi dimensioni dei fotogrammi e frequenza di fotogrammi predefiniti per vari standard televisivi a velocità di trasferimento dati diverse. Utilizzate il seguente elenco di dimensioni comuni dei fotogrammi (in pixel) come riferimento oppure sperimentate i diversi predefiniti di Adobe Media Encoder per individuare la migliore impostazione per il vostro progetto.

Modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cavo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cavo PAL 4 x 3 768 x 576

Streaming per prestazioni ottimali

Per ridurre il tempo di download, utilizzate capacità di interattività e navigazione su più livelli, eseguite lo streaming dei file Adobe Flash Video con Flash Media Server oppure utilizzate il servizio host di uno dei partner del Flash Video Streaming Service di Adobe localizzabili nel sito Web Adobe. Per ulteriori informazioni sulla differenza tra download progressivo e streaming con Flash Media Server, fate riferimento a Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video nel sito Web Flash Developer Center.

Conoscere i tempi del download progressivo

È importante conoscere il tempo necessario per scaricare una parte sufficiente di video da consentirvi di eseguire la riproduzione fino alla fine senza interruzioni per completare il download. Durante il download della prima parte del videoclip, è possibile visualizzare altro contenuto per nascondere il download. Utilizzate la seguente formula per i clip brevi: Pausa = tempo di download – tempo di riproduzione + 10% del tempo di riproduzione. Se ad esempio, il vostro clip è lungo 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarlo, dotate il clip di un buffer di 33 secondi (60 secondi – 30 secondi + 3 secondi = 33 secondi).

Rimozione di disturbo e interlacciamento

Per una codifica ottimale, potrebbe essere necessario rimuovere disturbo e interlacciamento.

Maggiore è la qualità dell'originale, superiore sarà la qualità del risultato finale. Sebbene la frequenza e le dimensioni dei fotogrammi dei video su Internet siano solitamente minori rispetto ai video trasmessi in televisione, i monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori superiori a un normale televisore. Anche nel caso in cui si disponga di un piccolo schermo, la qualità dell'immagine può risultare molto più importante per i video digitali che per i televisori analogici. Le imperfezioni e il disturbo che sarebbe difficile notare in TV possono infatti risultare molto più evidenti sullo schermo di un computer.

Adobe Flash è progettato per i display progressivi degli schermi di computer e di altri dispositivi, anziché per display interlacciati, quali quelli dei televisori. I filmati interlacciati visualizzati su display progressivi possono presentare righe verticali alternate nelle zone con grande quantità di movimento. Pertanto, l'interlacciamento è attivato per impostazione predefinita per tutti i predefiniti Adobe Flash Video in Adobe Media Encoder.

Seguite le stesse linee guida per l'audio

Le considerazioni applicate alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, iniziate da un audio pulito. Se state codificando materiale proveniente da un CD, provate a registrare il file utilizzando il trasferimento digitale diretto invece che l'input analogico della scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh. Per registrare da un'origine analogica, utilizzate la scheda audio della migliore qualità disponibile.

Lavorare con Flash e After Effects

Se utilizzate Adobe® Flash® per creare video o animazioni, potete utilizzare After Effects® per modificare e rifinire il video. Ad esempio, potete esportare le animazioni e le applicazioni Flash come filmati QuickTime o file Flash® Video (FLV). Potete utilizzare After Effects per modificare e rifinire il video.

Se utilizzate After Effects per modificare e creare video, potete inoltre utilizzare Flash per pubblicare tale video. Potete inoltre esportare un video After Effects come contenuto Flash per apportare ulteriori modifiche in Flash.

Esportare video QuickTime da Flash

Se create animazioni o applicazioni con Flash, potete esportarle come filmati QuickTime utilizzando il comando File > Esporta filmato in Flash. Potete ottimizzare l'output video per le animazioni Flash. Per le applicazioni Flash, in Flash viene eseguito il rendering del video dell'applicazione in esecuzione, consentendo all'utente di modificarlo. Ciò consente di acquisire le sezioni o gli stati dell'applicazione da includere nel file video.

Esportare Flash Video (FLV) da After Effects

Quando eseguite il rendering di video finalizzato da After Effects, selezionate FLV come formato di output nella coda di rendering per esportare direttamente nel formato Flash Video (FLV). In questo modo verrà avviata l'applicazione Flash Video Encoder, in cui sono disponibili varie opzioni di output quali dimensione e compressione. Eventuali indicatori di After Effects vengono aggiunti al file FLV come punti cue.

Potete quindi importare il file FLV in Flash e pubblicarlo in un file SWF, riproducibile tramite Flash Player.

Importare e pubblicare video in Flash

Quando importate un file FLV in Flash, potete utilizzare diverse tecniche, quali lo scripting o i componenti Flash, per controllare l'interfaccia visiva intorno al video. Ad esempio, potete includere controlli di riproduzione o altre immagini. Potete inoltre aggiungere livelli grafici sul file FLV per creare effetti.

Creare grafica, animazione e video

Sia Flash che After Effects includono funzionalità che consentono di eseguire composizioni complesse di video e grafica. L'applicazione scelta varia in base alle preferenze personali e al tipo di output finale che desiderate ottenere.

Tra le due applicazioni, Flash è più orientato al Web, grazie alle ridotte dimensioni del file finale. Flash consente inoltre di controllare l'animazione in fase di runtime. After Effects è uno strumento specifico per la produzione di video e filmati, fornisce una vasta gamma di effetti visivi e, in genere, viene utilizzato per creare file video come output finale.

Entrambe le applicazioni possono essere utilizzate per creare grafica e animazioni originali. Entrambe utilizzano una timeline e offrono funzionalità di scripting per controllare l'animazione a livello di programmazione. After Effects include un set di effetti più vasto, mentre il linguaggio ActionScript™ di Flash è il più efficace tra i due ambienti di scripting.

Entrambe le applicazioni consentono di inserire grafica ed effetti su livelli separati per la composizione. Tali livelli possono essere attivati e disattivati in base alle proprie esigenze.

In Flash le composizioni non influiscono direttamente sul contenuto video, ma solo sull'aspetto del video durante la riproduzione in Flash Player. Al contrario, quando si esegue la composizione con video importato in After Effects, il file video esportato incorpora la grafica e gli effetti compositi.

Poiché tutti i disegni e la pittura in After Effects vengono eseguiti su livelli separati dal video importato, sono sempre non distruttivi. Flash dispone sia della modalità di disegno distruttiva che di quella non distruttiva.

Esportare contenuto After Effects per l'utilizzo in Flash

Potete esportare contenuto After Effects per l'utilizzo in Flash. Potete esportare un file SWF riproducibile immediatamente in Flash Player o utilizzabile come parte di un altro progetto Flash. Quando esportate contenuto da After Effects in formato SWF, il contenuto viene convertito e rasterizzato nel file SWF.

Importare file Flash SWF in After Effects

Flash dispone di un set unico di strumenti di grafica vettoriale che lo rendono utile per innumerevoli disegni impossibili da eseguire in After Effects o Adobe® Illustrator®. Potete importare i file SWF in After Effects per eseguire composizioni con altro video o sottoporli a rendering come video con effetti creativi aggiuntivi. Quando in After Effects viene importato un file SWF, i fotogrammi chiave interni vengono conservati, in modo da continuare a utilizzarli per sincronizzare altri effetti.

La funzione di importazione di SWF rasterizzato in modo continuo di After Effects consente di importare il contenuto del file SWF in After Effects sotto forma di grafica convertita, che supporta i canali alfa. Poiché la rasterizzazione è continua, la grafica vettoriale nel file SWF scalato viene scalata accuratamente in After Effects. Tale metodo di importazione consente di utilizzare il livello o l'oggetto principale dei file SWF come elemento sottoposto a rendering accurato in After Effects, in modo da garantire la perfetta integrazione delle migliori funzionalità di ciascuno strumento.

Uso di ActionScript per la riproduzione di Flash Video esterno

Riproduzione dinamica di file FLV esterni

In alternativa all'importazione del video nell'ambiente di creazione Flash, è possibile utilizzare il componente FLVPlayback o ActionScript per riprodurre dinamicamente i file FLV esterni in Flash Player. È possibile riprodurre i file FLV inviati come file scaricati con HTTP oppure come file multimediali locali.

I file FLV possono essere creati importando un video nell'ambiente di creazione di Flash ed esportandolo come file FLV. Se è installato Macromedia Flash Professional 8 o Flash CS3 Professional, è possibile utilizzare il plug-in FLV Export per esportare i file FLV dalle applicazioni di videomontaggio supportate.

Per riprodurre un file FLV esterno, inviare un file FLV a un URL (un sito HTTP oppure una cartella locale) e aggiungere al documento Flash il componente FLVPlayback o il codice ActionScript necessario per accedere al file e controllarne la riproduzione durante la fase di runtime.

Se si utilizzano file FLV esterni, vengono rese disponibili le seguenti funzioni che non sono attivate quando si utilizzano video importati:

- È possibile utilizzare video clip più lunghi senza rallentare la riproduzione. I file FLV esterni vengono riprodotti mediante la *memoria cache*. Di conseguenza, i file di grandi dimensioni sono suddivisi in piccoli file e memorizzati; sono accessibili dinamicamente e richiedono una minore quantità di memoria rispetto ai file video incorporati.
- Un file FLV esterno può avere una frequenza di fotogrammi diversa da quella del documento Flash in cui viene riprodotto. Ad esempio, è possibile impostare la frequenza fotogrammi del documento Flash su 30 f/s e la frequenza fotogrammi video su 21 f/s, il che consente agli utenti un maggior controllo nell'assicurare la corretta riproduzione dei video clip.
- Con i file FLV esterni, non è necessario interrompere la riproduzione del documento Flash durante il caricamento del file video. In alcuni casi i file video importati possono interrompere la riproduzione del documento per eseguire alcune funzioni, ad esempio l'accesso a un'unità CD-ROM. I file FLV possono eseguire delle funzioni indipendentemente dal documento Flash, senza quindi interromperne la riproduzione.
- I file FLV esterni rendono più agevole l'inserimento di didascalie per il contenuto video, in quanto è possibile utilizzare le funzioni di callback per accedere ai metadati per il video.

Per ulteriori informazioni sulla riproduzione di file FLV, vedere "Informazioni sulla riproduzione di file FLV esterni in modo dinamico" in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* o "Elementi fondamentali del video" in *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Consultare anche

“Esportazione di un file video Flash” a pagina 430

“Informazioni sui metodi di codifica di Flash Video” a pagina 295

Comportamenti utilizzati nella riproduzione video

I comportamenti forniscono un modo per controllare la riproduzione del video. I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript da aggiungere a un oggetto di attivazione per controllare un altro oggetto. I comportamenti consentono di aggiungere tutte le caratteristiche della codifica ActionScript al documento senza la necessità di creare il codice ActionScript. I comportamenti video permettono di riprodurre, interrompere, sospendere, riavvolgere, avvolgere velocemente, mostrare e nascondere un video clip.

Per controllare un video clip mediante un comportamento, utilizzare il pannello Comportamenti per applicare il comportamento a un oggetto di attivazione, ad esempio un clip filmato. Specificare l'evento che deve attivare il comportamento (ad esempio, il rilascio del clip filmato), selezionare un oggetto target (il video che viene attivato dal comportamento), quindi, se necessario, selezionare le impostazioni del comportamento (ad esempio, il numero di fotogrammi da riavvolgere).

Nota: *l'oggetto di attivazione deve essere un clip filmato. Non è possibile associare i comportamenti di riproduzione video a simboli di pulsante o componenti pulsante.*

I seguenti comportamenti di Adobe® Flash® CS3 Professional controllano il video incorporato:

Comportamento	**Scopo**	**Parametri**
Riproduci video	Riproduce un video nel documento corrente.	Nome di istanza di un video di destinazione
Interrompi video	Interrompe il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Sospendi video	Sospende il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Riavvolgi video	Riavvolge il video in base al numero di fotogrammi specificato.	Nome di istanza di un video di destinazione Numero di fotogrammi

Comportamento	Scopo	Parametri
Avanti veloce video	Avvolge rapidamente il video in base al numero di fotogrammi specificato.	Nome di istanza di un video di destinazione Numero di fotogrammi
Nascondi video	Nasconde il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Mostra video	Mostra il video.	Nome di istanza di un video di destinazione

Controllo della riproduzione di video tramite i comportamenti

1 Selezionare il clip filmato che attiverà il comportamento.

2 Nel pannello Comportamenti, a cui si accede selezionando Finestra > Comportamenti, fare clic sul pulsante di aggiunta (+), quindi selezionare il comportamento desiderato dal sottomenu Video incorporato.

3 Selezionare il video da controllare.

4 Selezionare un percorso relativo o assoluto. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei percorsi target assoluti e relativi" a pagina 40.

5 Se richiesto, selezionare le impostazioni relative ai parametri dei comportamenti e fare clic su OK.

6 Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fare clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionare un evento associato al mouse. Per utilizzare l'evento Al rilascio, mantenere l'opzione invariata.

Consultare anche

“Uso dei percorsi target assoluti e relativi” a pagina 69

“Controllo della riproduzione di video tramite la linea temporale” a pagina 285

Informazioni sul componente FLVPlayback

Il componente FLVPlayback offre le funzionalità seguenti:

- Fornisce una serie di skin preimpostati con cui personalizzare i controlli di riproduzione e l'aspetto dell'interfaccia utente.
- Consente agli utenti più esperti di creare degli skin personalizzati.
- Fornisce cue point per sincronizzare il video con animazioni, testo e grafica all'interno dell'applicazione Flash.
- Fornisce l'anteprima dal vivo delle personalizzazioni.
- Mantiene il file SWF entro dimensioni ragionevoli per facilitarne lo scaricamento

Questo componente corrisponde all'area nella quale viene visualizzato il video. Il componente FLVPlayback comprende dei controlli di interfaccia FLV personalizzati, una serie di pulsanti di controllo che consentono di riprodurre, arrestare, mettere in pausa e controllare il video.

Configurazione del componente FLVPlayback

1 Con il componente selezionato, aprire la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà) e immettere un nome di istanza.

2 Selezionare la scheda Parametri nella finestra di ispezione Proprietà o aprire la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti).

3 Immettere i valori per i parametri oppure utilizzare le impostazioni predefinite.

Per ogni istanza del componente FLVPlayback è possibile impostare i seguenti parametri nella finestra di ispezione Proprietà o nella finestra di ispezione dei componenti:

Nota: *nella maggior parte dei casi, non è necessario modificare le impostazioni del componente FLVPlayback a meno che non si desideri cambiare l'aspetto di uno skin video. La procedura guidata Importa video di solito è sufficiente per configurare i parametri della maggior parte dei metodi di distribuzione.*

autoPlay Valore booleano che determina la modalità di riproduzione del file FLV. Se è `true`, il file FLV viene riprodotto immediatamente dopo che è stato caricato. Se è `false`, viene caricato il primo fotogramma e la riproduzione viene sospesa. Il valore predefinito è `true`.

autoRewind Valore booleano che determina se il file FLV viene riavvolto automaticamente. Se è `true`, il componente Video riavvolge completamente il file FLV quando l'indicatore di riproduzione raggiunge la fine oppure quando l'utente fa clic sul pulsante di interruzione. Se è `false`, il file FLV non viene riavvolto automaticamente. Il valore predefinito è `true`.

autoSize Valore booleano che, se è `true`, ridimensiona il componente in fase di runtime per utilizzare le dimensioni di origine del file FLV. Il valore predefinito è `false`.

Nota: *le dimensioni dei fotogrammi codificate del file FLV non sono uguali a quelle predefinite del componente FLVPlayback.*

bufferTime Numero di secondi di bufferizzazione allo scadere del quale inizia la riproduzione del file. Il valore predefinito è 0.

contentPath Stringa che specifica l'URL di un file FLV o di un file XML che descrive come riprodurre il file FLV. Fare doppio clic sulla cella Valore di questo parametro per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. Il valore predefinito è una stringa vuota. Se non si specifica un valore per il parametro `contentPath`, l'esecuzione dell'istanza FLVPlayback in Flash non produce alcun risultato.

isLive Valore booleano che, se è `true`, specifica che il file FLV è in streaming dal vivo da FMS. Il valore predefinito è `false`.

cuePoints Stringa che specifica i cue point del file FLV. I cue point consentono di sincronizzare punti specifici del file FLV con elementi di animazione, grafica o testo di Flash. Il valore predefinito è una stringa vuota.

maintainAspectRatio Valore booleano che, se è `true`, ridimensiona il lettore video nel componente FLVPlayback in modo da mantenere le proporzioni del file FLV di origine; quest'ultimo viene comunque ridimensionato, mentre le dimensioni del componente FLVPlayback rimangono invariate. Il parametro `autoSize` ha la precedenza su questo parametro. Il valore predefinito è `true`.

skin Parametro che apre la finestra di dialogo Seleziona skin e consente di scegliere uno skin per il componente. Il valore predefinito è Nessuno. Se si sceglie Nessuno, l'istanza di FLVPlayback è priva di elementi di controllo che consentano all'utente di riprodurre, interrompere o riavvolgere il file FLV oppure di eseguire altre operazioni. Se il parametro `autoPlay` è impostato su true, il file FLV viene riprodotto automaticamente. Per ulteriori informazioni, vedere "Personalizzazione del componente FLVPlayback" in *Uso dei componenti ActionScript 3.0* o nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

totalTime Numero totale di secondi del file FLV di origine. Il valore predefinito è 0. Se si usa lo scaricamento progressivo, Flash utilizza questo numero se è maggiore di zero. In caso contrario, Flash tenta di ricavare la durata dai metadati.

Nota: *se si utilizza FMS o FVSS, questo valore viene ignorato e il tempo totale del file FLV viene ottenuto dal server.*

volume Numero compreso tra 0 e 100 che rappresenta la percentuale massima alla quale impostare il volume.

Impostazione del parametro contentPath

Se è stato importato un video clip locale in Flash per utilizzarlo con un contenuto video in streaming o scaricato in modo progressivo, prima di caricare il contenuto in un server Web aggiornare il parametro `contentPath` del componente FLVPlayback. Il parametro `contentPath` consente di specificare il nome e la posizione del file FLV sul server, oltre che implicare il metodo di riproduzione (ad esempio, lo scaricamento progressivo mediante HTTP o lo streaming da Flash Media Server mediante RTMP).

1 Con il componente selezionato, aprire la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà) e selezionare la scheda Parametri nella finestra di ispezione Proprietà oppure aprire la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti).

2 Immettere i valori per i parametri oppure utilizzare le impostazioni predefinite. Per il parametro `contentPath`, effettuare le seguenti operazioni:

a Fare doppio clic sulla cella Valore del parametro `contentPath` per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto.

b Immettere l'URL o il percorso locale del file FLV o del file XML (per Flash Media Server o FVSS) che descrive come riprodurre un file FLV.

Se non si conosce la posizione del file FLV o XML, fare clic sull'icona della cartella per individuare la posizione corretta. Quando si utilizza la finestra di dialogo Sfoglia per indicare un file FLV, se questo si trova nella stessa posizione o a un livello inferiore rispetto al file SWF di destinazione, Flash rende il percorso automaticamente relativo alla posizione indicata, in modo che il file sia pronto per essere distribuito da un server Web. In caso contrario, si tratta di un percorso file assoluto di Windows o Macintosh.

Se si specifica un URL HTTP, il file FLV è a scaricamento progressivo. Se si specifica un URL di tipo RMTP (Real-Time Messaging Protocol), il file FLV viene distribuito in streaming da un server FMS (Flash Media Server). Anche un URL di un file XML potrebbe essere un file FLV distribuito in streaming da un server FMS o FVSS.

Nota: *quando si fa clic su OK nella finestra di dialogo Percorso contenuto, Flash aggiorna anche il valore del parametro* `cuePoints`*, perché il parametro* `contentPath` *potrebbe essere stato modificato e il percorso contenuto corrente potrebbe non corrispondere più al parametro* `cuePoints`*. Di conseguenza, i cue point disattivati vengono persi (ma non i cue point ActionScript). Per questo motivo, potrebbe essere opportuno disattivare i cue point non ActionScript mediante ActionScript anziché mediante la finestra di dialogo Cue point.*

È anche possibile specificare la posizione di un file XML che descrive come riprodurre flussi FLV multipli per ampiezze di banda differenti. Il file XML utilizza il linguaggio SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) per descrivere i file FLV. Per una descrizione del file XML SMIL, vedere "Uso di un file SMIL" nella *Guida di riferimento dei componenti*.

Componenti multimediali (Flash Player 6 e 7)

Nota: *i componenti multimediali sono stati introdotti in Macromedia Flash MX Professional 2004. Se si sviluppa contenuto da utilizzare con Macromedia Flash Player 8, impiegare piuttosto il componente FLVPlayback introdotto in Macromedia Flash Professional 8. Il componente FLVPlayback fornisce funzionalità migliori che offrono un controllo maggiore sulla riproduzione video e audio nell'ambiente Flash.*

La suite di componenti multimediali è costituita da tre componenti: MediaDisplay, MediaController e MediaPlayback. Con il componente MediaDisplay, per aggiungere contenuto multimediale ai documenti Flash è sufficiente trascinare il componente sullo stage e configurarlo nella finestra di ispezione dei componenti. Oltre all'impostazione dei parametri nella finestra di ispezione dei componenti è possibile aggiungere cue point per attivare altre azioni. Il componente MediaDisplay non è visibile durante la riproduzione; viene visualizzato soltanto il clip filmato.

Il componente MediaController fornisce i controlli di interfaccia utente che permettono all'utente di interagire con i media in streaming. Il Controller prevede i pulsanti Riproduci, Sospendi e Riavvolgi completamente e un controllo del volume. Esso include inoltre delle barre di riproduzione che mostrano quanto contenuto multimediale è stato caricato e quanto è stato riprodotto. Un cursore dell'indicatore di riproduzione può essere trascinato avanti e indietro sulla barra di riproduzione per navigare rapidamente in parti diverse del video. Mediante l'uso dei comportamenti o di ActionScript è possibile collegare facilmente questo componente a MediaDisplay in modo da visualizzare il video in streaming e fornire un controllo all'utente.

Il componente MediaPlayback fornisce il modo più facile e veloce per aggiungere video e un controller ai documenti Flash. MediaPlayback combina i componenti MediaDisplay e MediaController in un singolo componente integrato. Le istanze dei componenti MediaDisplay e MediaController vengono automaticamente collegate l'una con l'altra per il controllo della riproduzione.

Per configurare i parametri per la riproduzione, le dimensioni e il layout di tutti e tre i componenti, utilizzare la finestra di ispezione dei componenti o la scheda Parametri della finestra di ispezione Proprietà. Tutti i componenti multimediali funzionano altrettanto bene con contenuto audio mp3.

Per ulteriori informazioni sui componenti media, consultare il Capitolo 29, "Componenti Media", della *Guida di riferimento dei componenti* .

Capitolo 16: Creazione di contenuto e-learning

Adobe® Flash® CS3 Professional facilita lo sviluppo di programmi di e-learning, consentendo di creare corsi in linea e materiale di apprendimento.

Nota: *i contenuti e-learning di Flash funzionano solo con documenti ActionScript™ 2.0. Non possono essere utilizzati con ActionScript 3.0.*

Operazioni iniziali con la funzione e-learning di Flash

Panoramica della funzione e-learning di Flash

Le interazioni di apprendimento di Flash aiutano a creare corsi in linea (e-learning) interattivi, che vengono eseguiti in Flash. Di seguito sono descritti alcuni vantaggi:

- Chiunque disponga di un browser Web abilitato per Flash può utilizzare il contenuto di apprendimento creato.
- È possibile personalizzare l'interfaccia a seconda delle proprie esigenze e creare interfacce di alta qualità che vengono caricate velocemente e mantengono lo stesso aspetto sulle diverse piattaforme.
- Le interazioni aggiunte ai corsi in linea forniscono una semplice interfaccia per inserire i dati senza la necessità di scrivere codice.
- Ciascuna interazione di apprendimento di Flash può inviare informazioni di tracciamento a un sistema LMS (Learning Management System) su server, conforme al protocollo AICC (Aviation Industry CBT Committee) o agli standard del modello SCORM (Shareable Content Object Reference Model).
- I modelli dei quiz tengono traccia di tutti i risultati di una sequenza di interazioni e sono in grado di passarli al sistema LMS con una funzione di registrazione dati avanzata conforme agli standard AICC o SCORM.

Requisiti

È possibile eseguire il software dei corsi e-learning (courseware) su qualsiasi computer con Flash® Player 6 o versioni successive e un browser Web abilitato per Flash. I contenuti e-learning sono compatibili solo con ActionScript 2.0, per cui è necessario specificare ActionScript 2.0 quando si pubblicano documenti Flash utilizzando il software dei corsi e-learning.

Per tenere traccia dei dati che gli utenti immettono durante le interazioni di apprendimento di Flash, è necessario disporre di:

- Un sistema LMS su un server web, ad esempio un sistema conforme agli standard AICC o SCORM
- Internet Explorer 4.0 o Netscape Navigator 4.0 o versioni successive (Windows) oppure Netscape 4.5 o versioni successive (Macintosh) Il tracciamento delle interazioni di apprendimento su un sistema LMS non funziona con Internet Explorer su Macintosh.

Interazioni di apprendimento di Flash

Un'interazione è un punto di un'applicazione Flash con cui l'utente interagisce per fornire la risposta a una domanda. Risposte tipiche sono la selezione di un valore vero o falso oppure il clic del mouse su una particolare area dello schermo. Per creare il software per i corsi, utilizzare le sei interazioni di apprendimento seguenti:

Vero o falso L'utente seleziona Vero o Falso.

Scelte multiple L'utente ha la possibilità di scegliere tra più risposte.

Riempi lo spazio vuoto L'utente immette una risposta che viene confrontata con valori corrispondenti.

Trascina e rilascia L'utente risponde a una domanda trascinando uno o più oggetti sullo schermo in un punto di destinazione.

Area sensibile L'utente risponde a una domanda facendo clic su aree specifiche dello schermo.

Oggetti sensibili L'utente risponde a una domanda facendo clic su oggetti specifici dello schermo.

Ciascuna delle interazioni di apprendimento è contraddistinta da parametri univoci che determinano la modalità in cui l'interazione viene visualizzata all'utente. Per ulteriori informazioni sui componenti di Flash, vedere *Uso dei componenti ActionScript 2.0* o *Uso dei componenti ActionScript 2.0*.

Inserimento delle interazioni di apprendimento Flash in un documento

Modelli di quiz e interazioni autonome

Nei documenti Flash, è possibile utilizzare sia i modelli di quiz che le interazioni autonome.

- I modelli di quiz sono adatti per gli scenari in cui gli utenti devono rispondere a quiz basati su interazioni oppure è richiesto il tracciamento delle risposte degli utenti. Le interazioni di apprendimento di tipo quiz sono strutturate graficamente per adattarsi a un tradizionale formato quiz. I modelli di quiz contengono un meccanismo che tiene il conteggio cumulativo delle risposte e avvia e arresta il tracciamento delle informazioni nelle API conformi agli standard AICC e SCORM.
- Le interazioni autonome sono adatte per gli scenari che richiedono una sola interazione oppure una serie di interazioni che devono adattarsi a uno specifico layout di un documento Flash. Sono disponibili nella libreria comune e strutturate graficamente per un uso autonomo. È possibile tenere traccia di ogni singola interazione autonoma e inviare i dati a un sistema LMS conforme allo standard AICC.

Per inizializzare un tracciamento SCORM, è necessario utilizzare un modello di quiz.

Creazione di un quiz con un modello

Anche se i tre modelli di quiz disponibili con Flash hanno un aspetto diverso tra loro, la logica su cui si basano è la stessa. Ogni modello contiene gli elementi seguenti:

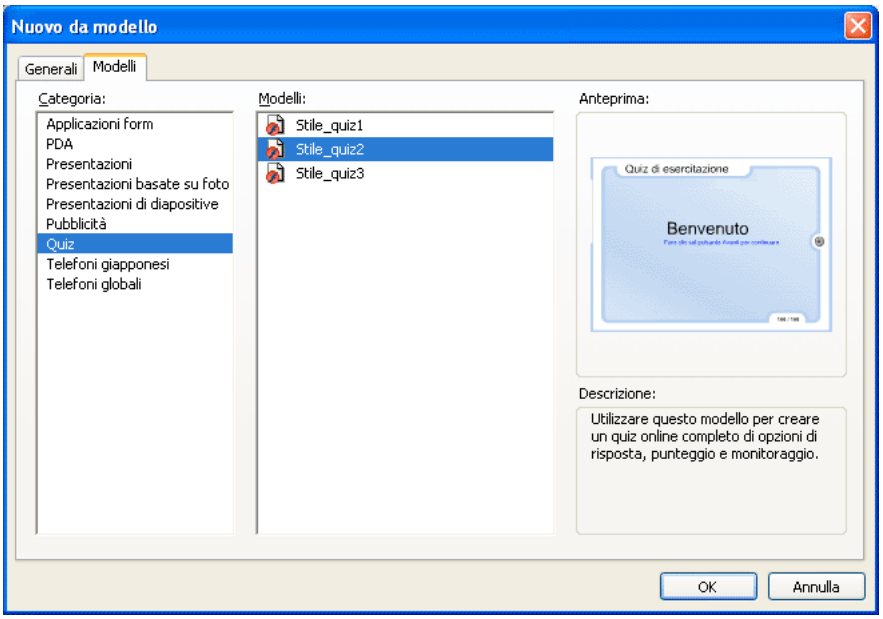
- Una pagina di benvenuto
- Ognuno dei sei tipi di interazioni di apprendimento
- Una pagina di risultati
- Elementi di navigazione
- Codice ActionScript per la raccolta delle informazioni di tracciamento AICC e SCORM

I modelli di quiz sono completamente funzionali. Dopo aver creato un documento da un modello di quiz, è possibile provare immediatamente il documento, prima di apportarvi modifiche, per verificare il funzionamento del quiz.

1 Creare un file (File > Nuovo).

2 Nella finestra Nuovo da modello, selezionare la scheda Modelli.

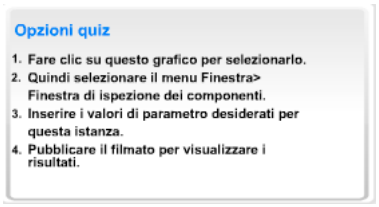
3 Nella colonna Categoria, selezionare Quiz; quindi, nella colonna Modelli, selezionare uno degli stili di quiz.



Impostazione dei parametri del quiz

I parametri controllano il modo in cui l'intero quiz viene presentato agli utenti. Ad esempio, se le domande devono essere presentate in ordine sequenziale oppure casuale, il numero delle domande che devono essere visualizzate e se deve essere presentata anche la pagina dei risultati.

1 Selezionare il componente Opzioni quiz con le istruzioni, a sinistra dello stage nel modello di quiz. Questo componente consente di impostare i parametri del quiz.

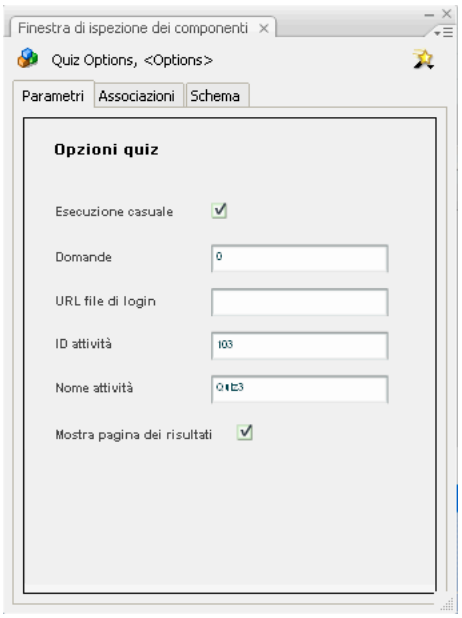


Nota: *queste istruzioni non vengono riportate nel file SWF.*

2 Aprire la finestra di ispezione dei componenti effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Finestra > Finestra di ispezione dei componenti.

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Avvia la finestra di ispezione dei componenti.



Nota: *se il testo nella finestra di ispezione dei componenti è troppo piccolo e risulta difficile leggerlo, sganciare il pannello e allargarlo trascinando un angolo.*

3 Selezionare Esecuzione casuale per presentare le domande del quiz in ordine casuale.

4 Nella casella di testo Domande, specificare il numero delle domande da porre durante il quiz. Se si imposta questa opzione su 0, il quiz utilizza tutte le domande aggiunte al documento. Se si imposta un numero maggiore rispetto al numero di domande del quiz, il quiz visualizza solo le domande effettive del quiz e non duplica nessuna di esse.

Ad esempio, se sono state definite 10 interazioni nel quiz, è possibile specificare il valore 5 per presentare agli utenti solo cinque interazioni. Utilizzare questa funzione in combinazione con l'opzione Esecuzione casuale per creare quiz con domande insolite e in ordine imprevisto.

5 Immettere l'URL per reindirizzare l'utente.

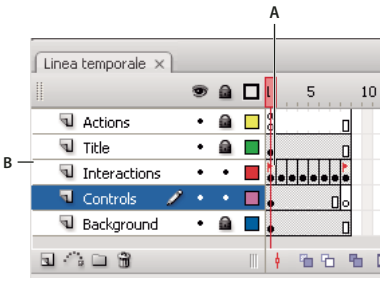
Quando un sistema LMS conforme allo standard AICC avvia un quiz, include i parametri che vengono cercati dal codice HTML quando esegue il tag `embed` per l'applicazione Flash e il corso viene caricato correttamente. Se non sono specificati parametri, l'utente viene reindirizzato all'URL specificato nel campo URL file di accesso. Se si lascia vuoto questo campo oppure se il file Flash è stato pubblicato con un modello SCORM, il reindirizzamento non ha luogo.

6 Nelle caselle di testo ID attività e Nome attività, immettere l'ID e il nome dell'attività del sistema LMS. Se non si utilizza un sistema LMS, accettare o eliminare i valori predefiniti.

7 Selezionare Mostra pagina risultati per presentare i risultati del quiz agli utenti che hanno completato il quiz.

Modifica delle interazioni di apprendimento in un modello di quiz

Ciascuna domanda di un quiz è considerata un'interazione. Quando si utilizza un modello di quiz, le interazioni devono essere inserite tra il primo e l'ultimo fotogramma del livello Interazioni sulla linea temporale principale. È possibile aggiungere o rimuovere i fotogrammi e i fotogrammi chiave purché le interazioni rimangano sequenziali e il primo e l'ultimo fotogramma vengano riservati per le pagine di benvenuto e dei risultati. Il numero di fotogrammi tra le pagine di benvenuto e dei risultati viene utilizzato per calcolare il punteggio.



***A.** Primo fotogramma del livello **B.** Livello Interazioni*

Ad esempio, i dodici fotogrammi chiave seguenti del livello Interazioni racchiudono un quiz di 10 domande:

- Fotogramma 1 = fotogramma chiave della pagina di benvenuto
- Fotogrammi da 2 a 11 = fotogrammi chiave delle interazioni
- Fotogramma 12 = fotogramma chiave della pagina dei risultati

1 Selezionare il primo fotogramma e modificare il testo della pagina di benvenuto. Includere del testo che indichi all'utente di fare clic su Avanti per continuare. Non aggiungere interazioni in questa pagina.

2 Selezionare ciascuna delle interazioni di apprendimento nei sei fotogrammi successivi ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per utilizzare l'interazione, configurarla.
- Se non si desidera utilizzare l'interazione, eliminarla.

3 Selezionare l'ultimo fotogramma e modificare il testo della pagina dei risultati. Non modificare il nome dei campi di testo dinamici, o i risultati non potranno essere visualizzati; non eliminare o aggiungere interazioni in questo fotogramma. Se il parametro del quiz Pagina risultati è disattivato per il quiz, questo fotogramma non viene richiamato ma rimane comunque riservato.

Configurazione di un componente Interazione di apprendimento

Un modello di quiz include tutti e sei i tipi di interazione di apprendimento in formato clip filmato e disponibili nella libreria. Questi clip filmato sono dei contenitori in cui inserire gli elementi che costituiscono ciascuna interazione. Quando si aggiunge un'interazione (clip filmato) allo stage, per modificare i singoli oggetti è necessario dividerla.

1 Selezionare l'intera interazione di apprendimento, quindi scegliere Elabora > Dividi. L'interazione viene suddivisa in singoli oggetti che possono essere modificati.

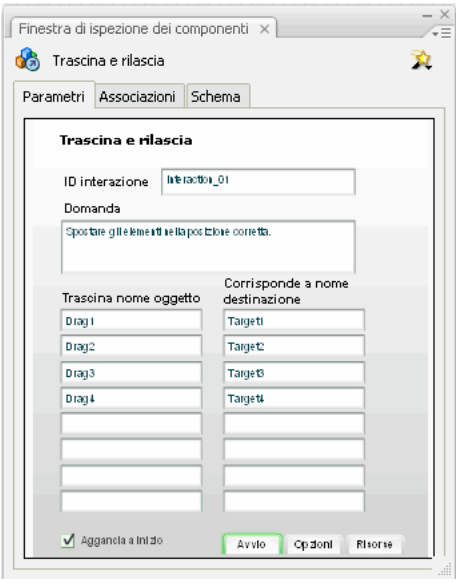
***Nota:** dividere l'interazione solo una volta.*

2 Deselezionare tutti gli elementi dello stage (Ctrl+Maiusc+A).

3 Selezionare il componente Interazione di apprendimento.

***Nota:** non eliminare queste istruzioni in quanto contengono codice ActionScript necessario; le istruzioni non vengono riportate nel file SWF.*

4 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Avvia la finestra di ispezione dei componenti.



5 Se l'applicazione Flash deve inviare informazioni di tracciamento a un sistema LMS su un server, specificare un nome per l'interazione nella casella di testo ID interazione. Ciascuna interazione nei modelli di quiz ha un nome univoco. Pertanto, se si aggiungono le interazioni dalla libreria oppure non si utilizza un modello di quiz, seguire le specifiche LMS per assegnare nomi univoci alle interazioni che si creano nel file.

6 Nella casella di testo Domanda, digitare il testo visibile all'utente. Il testo può essere costituito da una domanda o istruzioni per l'utente.

7 Configurare l'interazione di apprendimento.

8 Fare clic su Opzioni nella parte inferiore della finestra di ispezione dei componenti e immettere i parametri Commenti e Knowledge Track per l'interazione di apprendimento.

Nota: *nei documenti creati utilizzando un modello di quiz, per impostazione predefinita l'opzione Knowledge Track è attivata per ogni interazione di apprendimento, mentre l'opzione Navigazione è disattivata. Ciò è dovuto al fatto che i modelli di quiz dispongono di propri controlli di navigazione.*

9 (Opzionale) Fare clic sul pulsante Risorse e modificare le risorse dell'interazione di apprendimento.

Consultare anche

"Configurazione di un'interazione Trascina e rilascia" a pagina 321

"Configurazione di un'interazione Riempi lo spazio vuoto" a pagina 322

"Configurazione di un'interazione Oggetti sensibili" a pagina 323

"Configurazione di un'interazione Area sensibile" a pagina 324

"Configurazione di un'interazione Scelte multiple" a pagina 325

"Configurazione di un'interazione Vero o falso" a pagina 326

"Aggiunta, assegnazione dei nomi e registrazione delle risorse" a pagina 317

"Impostazione delle opzioni Knowledge Track per un'interazione di apprendimento" a pagina 326

"Impostazione delle opzioni di navigazione per un'interazione di apprendimento" a pagina 327

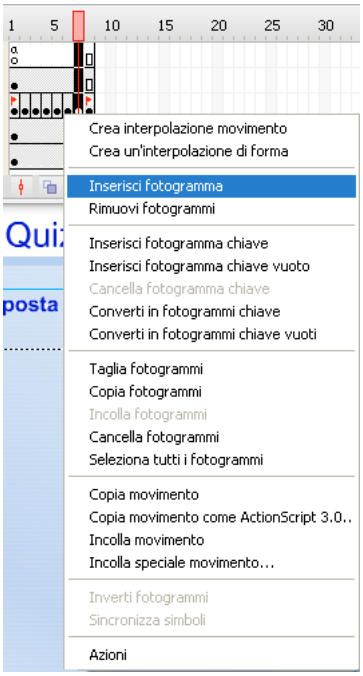
Aggiunta delle interazioni di apprendimento a un modello di quiz

Quando si utilizza un modello di quiz, le interazioni di apprendimento si aggiungono al livello Interazioni.

1 Nel primo livello della linea temporale, selezionare il fotogramma che precede il numero di fotogramma in cui aggiungere l'interazione. Ad esempio, per aggiungere un'interazione al fotogramma 8, selezionare il fotogramma 7.

2 Fare clic tenendo premuto Maiusc sullo stesso numero di fotogramma sugli altri livelli per selezionare anche questi fotogrammi.

3 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma selezionato e scegliere Inserisci fotogrammi per estendere la linea temporale a tutti i livelli.



4 Sul livello Interazioni, selezionare il fotogramma aggiunto e scegliere Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto.

5 Per aggiungere un'interazione, effettuare una delle seguenti operazioni:

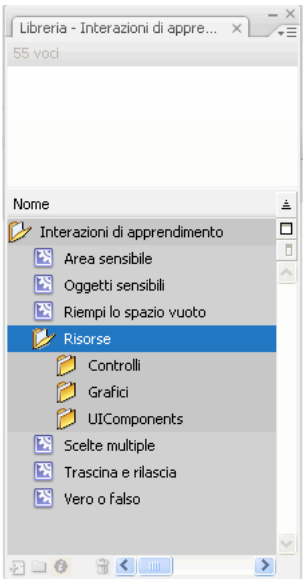
- Per copiare e incollare un'interazione esistente sulla linea temporale, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave con l'interazione e selezionare Copia fotogrammi. Incollare il fotogramma nel fotogramma chiave vuoto inserito nel punto 4. In questa copia dell'interazione, se lo si desidera, è possibile modificare gli oggetti sullo stage o le impostazioni della finestra di ispezione dei componenti.
- Per utilizzare un'interazione dalla libreria, trascinare il tipo di clip filmato desiderato dalla libreria Interazioni di apprendimento (Finestra > Librerie comuni > Interazioni di apprendimento) e rilasciarlo nel fotogramma chiave vuoto. Dividere l'interazione (selezionare l'interazione e scegliere Elabora > Dividi) e modificare le risorse e i parametri.

Aggiunta delle interazioni di apprendimento a un documento (senza modello di quiz)

Se si aggiungono interazioni di apprendimento in un documento Flash che non utilizza un modello di quiz, è possibile inserire interazioni di apprendimento autonome sulla linea temporale in un singolo fotogramma, in più fotogrammi sequenziali (ad esempio, 10 domande in 10 fotogrammi in sequenza) oppure in fotogrammi con etichetta.

1 Selezionare il livello appropriato e scegliere Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto.

2 Selezionare Finestra > Librerie comuni > Interazioni di apprendimento.



La libreria include sei tipi di clip filmato di interazioni di apprendimento: Trascina e rilascia, Riempi lo spazio vuoto, Oggetti sensibili, Area sensibile, Scelte multiple e Vero o falso. Inoltre, include la cartella Risorse che contiene le sottocartelle Controlli, Grafici e UIComponents. utilizzate per la personalizzazione delle interazioni di apprendimento.

3 Selezionare il nuovo fotogramma chiave, quindi trascinare uno dei clip filmato di interazione di apprendimento dal pannello Libreria nello stage.

4 Posizionare l'interazione trascinandola nel punto dello stage in cui si desidera che venga visualizzata.

5 Configurare l'interazione di apprendimento.

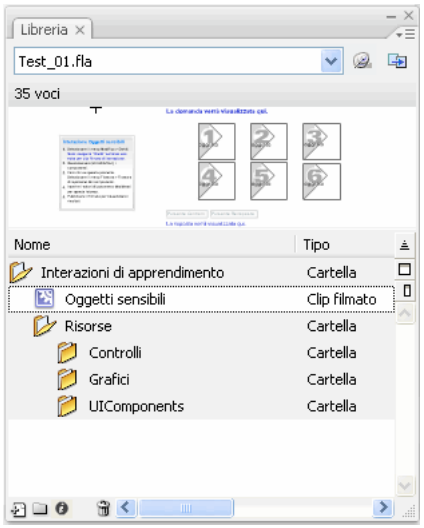
Nota: *prestare attenzione al numero dei fotogrammi tra i livelli man mano che si aggiungono e si rimuovono i fotogrammi chiave. Tutti i livelli devono avere lo stesso numero di fotogrammi sulla linea temporale.*

Consultare anche

“Modifica dei pulsanti, delle caselle di controllo e dei pulsanti di scelta” a pagina 329

Gestione delle risorse della libreria per le interazioni di apprendimento

Quando si trascina un'interazione di apprendimento dalla libreria comune Interazioni di apprendimento nello stage, i simboli dell'interazione vengono copiati dalla libreria comune alla libreria del documentoFlash che si sta creando. Ad esempio, se si copia l'interazione di apprendimento Hot Object (Oggetti sensibili) dalla libreria comune Interazioni di apprendimento nel documento, i simboli dell'esempio seguente diventano parte della libreria del documento.



Se si utilizza un modello di quiz, i simboli dell'interazione di apprendimento sono già inclusi nella libreria del documento.

Per la gestione delle risorse della libreria, creare una cartella per ogni interazione grafica, posizionare le cartelle create nella cartella principale Assets e conservare i clip filmato associati all'interazione nella nuova cartella.

Rimozione di un'interazione di apprendimento dalla linea temporale

Quando si rimuove un'interazione di apprendimento dalla linea temporale, mantenere la sequenza delle interazioni. Se si rimuove un fotogramma dal livello Interazioni, lo stesso fotogramma deve essere rimosso da tutti gli altri livelli.

1 Sul livello Interazioni, selezionare il fotogramma chiave che contiene l'interazione da eliminare. Fare clic tenendo premuto Maiusc sullo stesso numero di fotogramma sugli altri livelli per eliminare anche gli altri fotogrammi corrispondenti.

2 Per eliminare i fotogrammi in tutti i livelli, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave e selezionare Rimuovi fotogrammi.
- Selezionare Modifica > Linea temporale > Rimuovi fotogrammi.

Nota: *prestare attenzione al numero dei fotogrammi tra i livelli man mano che si aggiungono e si rimuovono i fotogrammi chiave. Tutti i livelli devono avere lo stesso numero di fotogrammi sulla linea temporale.*

Verifica della divisione di un clip filmato

❖ Selezionare un campo di testo o un qualsiasi altro elemento dell'interazione di apprendimento nello stage.

Se la selezione include un gruppo di oggetti, l'interazione non è divisa.

Se è possibile selezionare singolarmente un campo di testo o un altro elemento, l'interazione è divisa ed è possibile procedere con le operazioni di modifica.

Prova di un quiz

Provare un quiz frequentemente, man mano che si aggiungono o rimuovono interazioni.

1 Selezionare Controllo > Prova filmato.

2 Rispondere alle domande man mano che vengono visualizzate.

3 Una volta completato il quiz, chiudere la finestra Flash Player per tornare all'area di lavoro.

Aggiunta, assegnazione dei nomi e registrazione delle risorse

Aggiunta, assegnazione dei nomi e registrazione delle risorse e delle istanze dei componenti interazione di apprendimento

Le interazioni di apprendimento di Flash sono costituite dalle risorse seguenti:

- Un componente di interazione
- Campi di testo dinamici
- Elementi distrattori
- Componenti dell'interfaccia utente (UI)

A ciascuna interazione è associato un componente di interazione in cui devono essere configurati i parametri univoci. Non è necessario assegnare un nome a questo tipo di componenti.

L'insieme delle risorse di ciascun tipo di interazione viene memorizzato nei simboli clip filmato nella libreria. Questi clip filmato consentono alle risorse di essere copiate nei fotogrammi chiave oppure nei file. Tali clip filmato devono essere considerati solo come dei contenitori e non necessariamente forniscono funzioni di interazione.

Non è necessario utilizzare i contenitori clip filmato o i modelli, ma è possibile aggiungere allo stage proprie risorse e un componente Interazione di apprendimento, quindi registrare i nomi istanza delle risorse nella finestra di ispezione dei componenti relativa all'interazione.

Quando si assegnano i nomi alle risorse, ricordare quanto segue:

- Non è necessario assegnare un nome ai componenti di interazione.
- I componenti dell'interfaccia utente devono avere nomi univoci.
- Ciascun distrattore grafico (oggetto Drag (trascina), oggetto Target (obiettivo), hot spot (area sensibile) e hot object (oggetto sensibile)) deve avere un nome istanza univoco.
- I campi di testo possono condividere lo stesso nome istanza nell'ambito di più interazioni.

Dopo aver assegnato i nomi alle risorse nello stage, è importante registrare tali nomi nella finestra di ispezione dei componenti relativa all'interazione di apprendimento. Questa operazione consente agli script di controllare le risorse.

Assegnazione dei nomi ai componenti dell'interfaccia utente (RadioButton, CheckBox, Button e TextInput)

Quando si utilizzano tipi simili di interazione, è necessario assegnare a ciascun componente dell'interfaccia utente un nome univoco. Ad esempio, se si creano due interazioni Scelte multiple, la seconda interazione richiede nomi istanza univoci per i componenti CheckBox e Button. Registrare i nuovi nomi di istanza nella finestra di ispezione dei componenti relativa all'interazione di apprendimento.

1 Selezionare l'istanza del componente dell'interfaccia utente nello stage.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere un nome nella casella di testo Nome istanza.

3 Registrare il nome nella finestra di ispezione dei componenti relativa all'interazione.

Assegnazione dei nomi ai campi di testo dinamici

Se in un quiz sono stati specificati più tipi di interazioni di apprendimento tra quelli disponibili, gli oggetti di ciascuna interazione di apprendimento devono avere nomi univoci. Registrare i nuovi nomi di istanza univoci nella finestra di ispezione dei componenti relativa all'interazione di apprendimento.

1 Selezionare il campo di testo dinamico nello stage.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere un nome nella casella di testo Nome istanza.

Nota: *immettere il nome dell'istanza, non della variabile.*

3 Registrare il nome nella finestra di ispezione dei componenti.

Registrazione dei campi di testo dinamici e dei componenti dell'interfaccia utente

1 Selezionare il componente Interazione di apprendimento, a sinistra dello stage nel modello di quiz e aprire la finestra di ispezione dei componenti, se necessario, dalla finestra di ispezione Proprietà.

2 Fare clic su Risorse nella parte inferiore della finestra.

3 Immettere il nome nella casella di testo del nome dell'istanza appropriata.

Assegnazione dei nomi e registrazione dei distrattori grafici

I distrattori grafici, ad esempio gli oggetti Trascina e Obiettivo e gli oggetti e le aree sensibili, devono avere nomi univoci nell'ambito di tutte le interazioni. In un file in cui sono presenti due interazioni Trascina e rilascia, ciascuna contenente quattro oggetti Trascina, ognuno degli otto oggetti Trascina deve avere un nome univoco. Uno schema di assegnazione dei nomi sequenziale è quello più semplice. Ad esempio, gli oggetti Trascina della prima interazione si potrebbero chiamare Trascina 1, Trascina 2, Trascina 3 e Trascina 4, mentre quelli della seconda interazione si potrebbero chiamare Trascina A, Trascina B, Trascina C e Trascina D. In questo modo si assicura il corretto funzionamento degli script e il corretto comportamento delle interazioni.

Assegnazione dei nomi ai distrattori grafici

1 Assicurarsi che gli oggetti nello stage siano istanze di interazioni di apprendimento o simboli clip filmato.

2 Selezionare un oggetto nello stage.

3 Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere un nome nella casella di testo Nome istanza.

4 Ripetere i passi da 1 a 3 per ciascuno degli oggetti presenti nello stage.

5 Registrare i nomi.

Registrazione di un nome istanza distrattore

1 Selezionare il componente Interazione di apprendimento a sinistra dello stage nel modello di quiz e aprire la finestra di ispezione dei componenti, se necessario, dalla finestra di ispezione Proprietà.

2 Immettere il nome nella casella di testo Nome istanza nella finestra di ispezione dei componenti.

Nomi dei campi di testo

I campi di testo possono condividere gli stessi nomi nell'ambito delle interazioni. Il campo di testo per la domanda nell'interazione 1 può avere lo stesso nome del campo di testo per la domanda nell'interazione 2 e così via. Registrare questi e tutti i nomi risorsa insieme ai componenti di interazione.

Nomi predefiniti delle risorse

Le risorse disponibili nei contenitori delle interazioni clip filmato vengono fornite già con un nome istanza riportato nelle tabelle seguenti.

Nomi delle risorse dell'interazione di apprendimento Trascina e rilascia

Risorsa	Descrizione	Tipo di oggetto	Nome istanza
Campo di testo per la domanda	Contiene il testo della domanda	Campo di testo dinamico	Template_Question
Campo di testo per il commento	Contiene il testo del commento	Campo di testo dinamico	Template_Feedback
Pulsante Controlli	Invia le risposte dell'utente e controlla gli spostamenti	Componente Button dell'interfaccia utente di Flash	Template_ControlButton
Pulsante Reimposta	Reimposta gli oggetti Trascina	Componente Button dell'interfaccia utente di Flash	Template_ResetButton
Da 1 a 8 oggetti Trascina	Distrattori oggetti Trascina	Simbolo clip filmato	Drag1 – Drag8
Da 1 a 8 oggetti Obiettivo	Obiettivi degli oggetti Trascina	Simbolo clip filmato	Target1 – Target8

Nomi delle risorse dell'interazione di apprendimento Riempi lo spazio vuoto

Risorsa	Descrizione	Tipo di oggetto	Nome istanza
Campo di testo per la domanda	Contiene il testo della domanda	Campo di testo dinamico	Template_Question
Campo di testo per il commento	Contiene il testo del commento	Campo di testo dinamico	Template_Feedback
Campo di testo utente	L'utente inserisce la risposta in questo campo	Componente TexInput dell'interfaccia utente di Flash	Template_UserEntry
Pulsante Controlli	Invia le risposte dell'utente e controlla gli spostamenti	Componente Button dell'interfaccia utente di Flash	Template_ControlButton

Nomi delle risorse dell'interazione di apprendimento Oggetti sensibili

Risorsa	Descrizione	Tipo di oggetto	Nome istanza
Campo di testo per la domanda	Contiene il testo della domanda	Campo di testo dinamico	Template_Question
Campo di testo per il commento	Contiene il testo del commento	Campo di testo dinamico	Template_Feedback
Pulsante Controlli	Invia le risposte dell'utente e controlla gli spostamenti	Componente Button dell'interfaccia utente di Flash	Template_ControlButton
Pulsante Reimposta	Reimposta i distrattori oggetti sensibili	Componente Button dell'interfaccia utente di Flash	Template_ResetButton
Da 1 a 8 oggetti sensibili	Distrattori oggetti sensibili	Simbolo clip filmato	HotObject1 - 8

Nomi delle risorse dell'interazione di apprendimento Area sensibile

Risorsa	Descrizione	Tipo di oggetto	Nome istanza
Campo di testo per la domanda	Contiene il testo della domanda	Campo di testo dinamico	Template_Question
Campo di testo per il commento	Contiene il testo del commento	Campo di testo dinamico	Template_Feedback
Pulsante Controlli	Invia le risposte dell'utente e controlla gli spostamenti	Componente Button dell'interfaccia utente di Flash	Template_ControlButton
Pulsante Reimposta	Reimposta i distrattori area sensibile	Componente Button dell'interfaccia utente di Flash	Template_ResetButton
Da 1 a 8 aree sensibili	Distrattori area sensibile	Simbolo clip filmato	HotSpot1 - 8

Nomi delle risorse dell'interazione di apprendimento Scelte multiple

Risorsa	Descrizione	Tipo di oggetto	Nome istanza
Campo di testo per la domanda	Contiene il testo della domanda	Campo di testo dinamico	Template_Question
Campo di testo per il commento	Contiene il testo del commento	Campo di testo dinamico	Template_Feedback
Pulsante Controlli	Invia le risposte dell'utente e controlla gli spostamenti	Componente Button dell'interfaccia utente di Flash	Template_ControlButton
Da 3 a 8 caselle di controllo	Distrattori caselle di controllo	Componente CheckBox dell'interfaccia utente di Flash	Checkbox1-8

Nomi delle risorse dell'interazione di apprendimento Vero o falso

Risorsa	Descrizione	Tipo di oggetto	Nome istanza
Campo di testo per la domanda	Contiene il testo della domanda	Campo di testo dinamico	Template_Question
Campo di testo per il commento	Contiene il testo del commento	Campo di testo dinamico	Template_Feedback
Pulsante Controlli	Invia le risposte dell'utente e controlla gli spostamenti	Componente Button dell'interfaccia utente di Flash	Template_ControlButton
2 pulsanti di scelta	Distrattori pulsanti di scelta vero o falso	Componente RadioButton dell'interfaccia utente di Flash	Template_Radio1, Template_Radio2

Configurazione delle interazioni di apprendimento

Informazioni sui distrattori

Per ognuna delle sei interazioni, è necessario immettere i parametri specifici per assicurare il corretto funzionamento del quiz. Un'interazione Trascina e rilascia richiede di specificare gli oggetti Obiettivo e Trascina. A ciascun oggetto Obiettivo e Trascina si fa riferimento come *distrattore*. Un distrattore è una serie di scelte selezionabili. Questo termine viene utilizzato per le scelte disponibili in ciascuna interazione di apprendimento. Ad esempio, si utilizza l'interazione di apprendimento Scelte multiple per immettere i distrattori di tipo scelte multiple.

Configurazione di un'interazione Trascina e rilascia

È possibile utilizzare fino a otto oggetti Trascina e otto oggetti Obiettivo in ciascuna interazione Trascina e rilascia. Ciascun oggetto Trascina si può agganciare a qualsiasi oggetto Obiettivo definito nel componente Trascina e rilascia per motivi di valutazione. Gli oggetti Trascina possono anche condividere gli oggetti Obiettivo. Ad esempio, entrambi gli oggetti Trascina 1 e Trascina 2 possono condividere l'oggetto Obiettivo 8. È possibile specificare anche un oggetto Obiettivo senza associarvi un oggetto Trascina, il che consente di aggiungere distrattori obiettivo scorretti per la valutazione.

1 Se non si utilizza un modello di quiz, inserire l'interazione di apprendimento nello stage. Se si utilizza un modello di quiz, selezionare il fotogramma nel livello Interazioni che contiene l'interazione Trascina e rilascia (fotogramma 2 se non sono stati aggiunti o rimossi i fotogrammi chiave).

2 Dividere il clip filmato (Elabora > Dividi), visualizzare la finestra di ispezione dei componenti, quindi digitare l'ID interazione e la domanda.

3 Nella colonna Nome oggetto Trascina, elencare i nomi istanza degli oggetti Trascina presenti nello stage. Ciascun oggetto Trascina deve avere un nome univoco. Se si aggiungono nuovi oggetti Trascina nello stage, specificarne il nome in questa colonna.

4 Nella colonna Corrisponde a nome destinazione, elencare i nomi istanza degli oggetti Obiettivo associati agli oggetti Trascina. Ciascun oggetto Obiettivo deve avere un nome univoco. Se si aggiungono nuovi oggetti Obiettivo nello stage, specificarne il nome in questa colonna. Se si immette il nome istanza di un oggetto Trascina nella colonna Nome oggetto Trascina, è necessario immettere il nome istanza dell'oggetto Obiettivo corrispondente nella colonna Corrisponde a nome destinazione. È possibile immettere un nome istanza di un oggetto Obiettivo nella colonna Corrisponde a nome destinazione senza specificare un nome istanza dell'oggetto Trascina corrispondente. In questo modo si aggiunge un oggetto Obiettivo a cui è possibile agganciare un oggetto Trascina, ma tale oggetto non viene valutato come corrispondenza esatta.

5 Selezionare Aggancia a inizio per riportare gli oggetti Trascina nella posizione originale se non riescono ad agganciarsi all'oggetto Obiettivo registrato.

6 Selezionare tutte le istanze degli oggetti Trascina e Obiettivo presenti nello stage. Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per assegnare a ciascuna istanza lo stesso nome specificato nella finestra di ispezione dei componenti.

Aggiunta e rimozione di oggetti Trascina e Obiettivo

Per impostazione predefinita, sono disponibili quattro oggetti e quattro obiettivi. È possibile cambiare questo numero aggiungendo o eliminando gli oggetti e gli obiettivi esistenti. Un'interazione di apprendimento Trascina e rilascia può contenere fino a otto oggetti Trascina e fino a otto oggetti Obiettivo.

Consultare anche

"Aggiunta, assegnazione dei nomi e registrazione delle risorse" a pagina 317

"Assegnazione dei nomi e registrazione dei distrattori grafici" a pagina 318

Aggiunta di un oggetto Trascina o un oggetto Obiettivo

1 Creare un simbolo di clip filmato che contiene l'immagine dell'oggetto. Ad esempio, se un'interazione presenta sei tipi di frutti e si desidera aggiungerne un settimo, creare un'immagine del settimo frutto e inserirla nella libreria.

2 Selezionare l'interazione di apprendimento Trascina e rilascia sulla linea temporale, quindi trascinare il simbolo dal pannello Libreria nello stage.

3 Nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare un nome all'istanza.

4 Aggiungere il nome istanza dell'oggetto Trascina e rilascia nella finestra di ispezione dei componenti.

Rimozione di un oggetto Trascina e rilascia

1 Selezionare l'istanza Trascina e rilascia da rimuovere ed eliminarla dallo stage.

2 Selezionare il componente Trascina e rilascia (a sinistra dello stage nel modello di quiz), quindi visualizzare la finestra di ispezione dei componenti aprendola dalla finestra di ispezione Proprietà.

3 Rimuovere il nome istanza dell'oggetto eliminato dalla colonna appropriata della finestra di ispezione dei componenti.

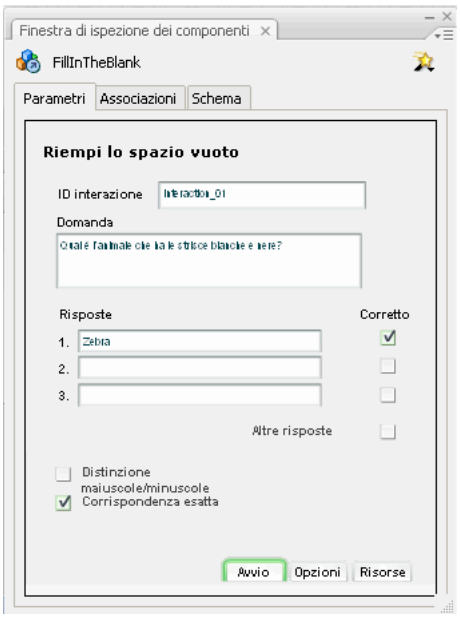
Configurazione di un'interazione Riempi lo spazio vuoto

L'interazione Riempi lo spazio vuoto utilizza un campo di testo per la domanda, un campo di testo per l'immissione dell'utente, un pulsante di controllo e un campo di testo per un commento.

1 Se non si utilizza un modello di quiz, inserire l'interazione di apprendimento nello stage. Se si utilizza un modello di quiz, selezionare il fotogramma del livello Interazioni che contiene l'interazione Riempi lo spazio vuoto (il fotogramma 3, se non sono stati aggiunti o rimossi fotogrammi chiave).

2 Dividere il clip filmato (Elabora > Dividi), visualizzare la finestra di ispezione dei componenti, quindi digitare l'ID interazione e la domanda.

3 Nella finestra di ispezione dei componenti, effettuare una delle seguenti operazioni per immettere fino a tre possibili risposte esatte:



- Digitare il testo delle risposte che l'utente può immettere e che possono essere considerate esatte. Selezionare l'opzione Corretto a destra delle risposte esatte.
- Per impostare l'interazione in modo che vengano accettate tutte le risposte ad eccezione di quelle digitate, immettere le risposte non valide nell'elenco e deselezionare l'opzione Corretto a destra di esse. Selezionare l'opzione Altre risposte per indicare che tutte le altre risposte sono considerate esatte.

4 Specificare se le risposte corrispondenti sono valide solo se rispettano le maiuscole/minuscole del testo immesso (selezionando Distinzione maiuscole/minuscole) oppure sono valide indipendentemente dall'uso delle maiuscole/minuscole (deselezionando Distinzione maiuscole/minuscole).

5 Specificare se la risposta corrispondente deve essere una corrispondenza esatta. Se si seleziona Corrispondenza esatta, una risposta è considerata esatta solo se l'utente immette il testo esattamente come è specificato nella risposta. Se l'opzione Corrispondenza esatta è deselezionata, una risposta viene considerata esatta se contiene una parola esatta. Ad esempio, se la risposta definita è "zebra" e l'utente immette `zebra a strisce`, la risposta viene considerata corretta. Questa funzione non è applicabile se la risposta esatta definita è costituita da più di una parola.

Consultare anche

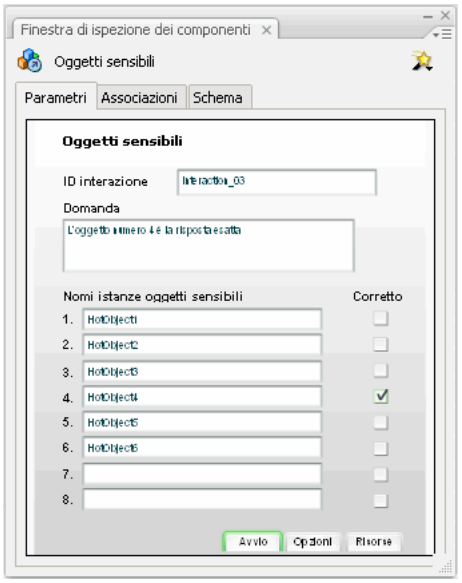
“Configurazione di un componente Interazione di apprendimento” a pagina 312

Configurazione di un'interazione Oggetti sensibili

L'interazione Oggetti sensibili accetta fino a otto oggetti sensibili. L'interazione di esempio utilizza sei oggetti sensibili.

1 Se non si utilizza un modello di quiz, inserire l'interazione di apprendimento nello stage. Se si utilizza un modello di quiz, selezionare il fotogramma nel livello Interazioni che contiene l'interazione Oggetti sensibili (fotogramma 5 se non sono stati aggiunti o rimossi i fotogrammi chiave).

2 Dividere il clip filmato (Elabora > Dividi), visualizzare la finestra di ispezione dei componenti, quindi digitare l'ID interazione e la domanda.



3 Per ciascun oggetto, selezionare o deselezionare l'opzione Corretto per specificare se l'oggetto è considerato una risposta esatta o errata quando l'utente fa clic su di esso. È possibile specificare più selezioni corrette.

4 Selezionare ciascuna istanza dell'interazione Oggetti sensibili nello stage. È possibile eliminare le istanze segnaposto e inserire proprie istanze clip filmato nello stage. Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per assegnare a ciascuna istanza lo stesso nome specificato nella finestra di ispezione dei componenti.

Consultare anche

"Configurazione di un componente Interazione di apprendimento" a pagina 312

Aggiunta e rimozione di distrattori oggetti sensibili

Per impostazione predefinita, sono disponibili sei distrattori (scelte). È possibile cambiare questo numero aggiungendo distrattori o eliminando quelli esistenti. Un'interazione di apprendimento Oggetti sensibili può contenere fino a otto distrattori oggetti sensibili.

Consultare anche

"Assegnazione dei nomi e registrazione dei distrattori grafici" a pagina 318

Aggiunta di un distrattore oggetto sensibile

1 Creare un simbolo di clip filmato che contiene l'immagine del distrattore oggetto sensibile. Ad esempio, se un'interazione presenta sei tipi di frutti e si desidera aggiungerne un settimo, creare un'immagine del settimo frutto e inserirla nella libreria.

2 Selezionare il componente Oggetti sensibili nello stage, quindi trascinare il simbolo dal pannello Libreria nello stage.

3 Nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare un nome all'istanza.

4 Aggiungere il nome istanza dell'oggetto sensibile nella finestra di ispezione dei componenti.

Il componente completa automaticamente le operazioni richieste in fase di runtime.

Rimozione di un distrattore oggetto sensibile

1 Selezionare l'istanza clip filmato Oggetti sensibili da rimuovere ed eliminarla dallo stage.

2 Selezionare il componente Oggetti sensibili (a sinistra dello stage nel modello di quiz), quindi visualizzare la finestra di ispezione dei componenti aprendola dalla finestra di ispezione Proprietà.

3 Rimuovere il nome istanza dell'oggetto eliminato dall'elenco nella finestra di ispezione dei componenti.

Configurazione di un'interazione Area sensibile

L'interazione di apprendimento Area sensibile consente di impostare un'interazione in cui un utente risponde facendo clic su uno o più oggetti visualizzati.

1 Se non si utilizza un modello di quiz, inserire l'interazione di apprendimento nello stage. Se si utilizza un modello di quiz, selezionare il fotogramma nel livello Interazioni che contiene l'interazione Area sensibile (fotogramma 5 se non sono stati aggiunti o rimossi i fotogrammi chiave).

2 Dividere il clip filmato (Elabora > Dividi), visualizzare la finestra di ispezione dei componenti, quindi digitare l'ID interazione e la domanda.

3 Per ogni interazione Area sensibile, selezionare o deselezionare l'opzione Corretto per specificare se l'oggetto è considerato una risposta esatta o errata quando l'utente fa clic su di esso. È possibile specificare più risposte corrette.

4 Per assegnare a ciascun clip filmato lo stesso nome istanza specificato nella finestra di ispezione dei componenti, eliminare le istanze segnaposto dallo stage. Inserire i clip filmato nello stage e utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.

Consultare anche

"Configurazione di un componente Interazione di apprendimento" a pagina 312

Aggiunta e rimozione di distrattori area sensibile

Un'interazione di apprendimento Area sensibile può contenere fino a otto distrattori (scelte). Per impostazione predefinita, sono disponibili sei distrattori (scelte). È possibile cambiare questo numero aggiungendo distrattori o eliminando quelli esistenti.

In generale, i distrattori area sensibile si posizionano sopra altri oggetti grafici che l'utente deve effettivamente vedere. È possibile rendere le risorse area sensibile quasi invisibili in modo da poter visualizzare l'effetto, attivando l'effetto Alpha Giù per ciascuna area sensibile. Gli script delle interazioni ignorano questa impostazione in fase di runtime.

Consultare anche

"Assegnazione dei nomi e registrazione dei distrattori grafici" a pagina 318

Aggiunta di un distrattore area sensibile

1 Creare un simbolo di clip filmato che contiene l'immagine dell'oggetto distrattore. Ad esempio, se un'immagine presenta sei aree sensibili e si desidera aggiungerne una settima, creare un clip filmato della settima immagine e inserirlo nella libreria.

2 Selezionare il componente Area sensibile nello stage e quindi trascinare il simbolo dal pannello Libreria nello stage.

3 Nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare un nome all'istanza.

4 Aggiungere il nome istanza dell'area sensibile nella finestra di ispezione dei componenti.

Rimozione di un distrattore area sensibile

1 Selezionare l'istanza Area sensibile da rimuovere ed eliminarla dallo stage.

2 Selezionare il componente Area sensibile (a sinistra dello stage nel modello di quiz), quindi visualizzare la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Finestra di ispezione dei componenti).

3 Rimuovere il nome istanza dell'oggetto eliminato dall'elenco nella finestra di ispezione dei componenti.

Configurazione di un'interazione Scelte multiple

In un'interazione Scelte multiple, l'utente può rispondere a una domanda scegliendo più risposte. È possibile specificare più risposte corrette.

1 Se non si utilizza un modello di quiz, inserire l'interazione di apprendimento nello stage. Se si utilizza un modello di quiz, selezionare il fotogramma nel livello Interazioni che contiene l'interazione Scelte multiple (fotogramma 6 se non sono stati aggiunti o rimossi i fotogrammi chiave).

2 Dividere il clip filmato (Elabora > Dividi), visualizzare la finestra di ispezione dei componenti, quindi digitare l'ID interazione e la domanda.

3 Digitare le possibili risposte per l'interazione (A–E).

Nota: *non è necessario fornire cinque risposte. È possibile eliminare una risposta, ma assicurarsi di sostituirla oppure di spostare qualsiasi altra risposta successiva nella casella di testo precedente. Non lasciare caselle vuote tra le risposte.*

4 Per specificare se una risposta deve essere considerata esatta o errata, selezionare o deselezionare Corretto. È possibile specificare più risposte corrette.

Consultare anche

"Configurazione di un componente Interazione di apprendimento" a pagina 312

Aggiunta e rimozione di distrattori Scelte multiple

Un'interazione di apprendimento Scelte multiple può contenere fino a otto distrattori (scelte). Per impostazione predefinita, sono disponibili sei distrattori. È possibile cambiare questo numero aggiungendo distrattori o eliminando quelli esistenti.

Consultare anche

"Assegnazione dei nomi e registrazione dei distrattori grafici" a pagina 318

Aggiunta di un distrattore scelte multiple

1 Selezionare il fotogramma con l'interazione di apprendimento Scelte multiple nella linea temporale.

2 Aprire la cartella Flash UI Components nel pannello Libreria (Finestra > Libreria) e trascinare un componente CheckBox nello stage.

3 Nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare un nome all'istanza.

4 Aggiungere il nome istanza del distrattore scelte multiple nella finestra di ispezione dei componenti.

Rimozione di un distrattore scelte multiple

1 Selezionare l'istanza CheckBox da rimuovere ed eliminarla dallo stage.

2 Selezionare il componente Scelte multiple (a sinistra dello stage nel modello di quiz), quindi visualizzare la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Finestra di ispezione dei componenti).

3 Rimuovere il nome istanza dell'oggetto eliminato dall'elenco nella finestra di ispezione dei componenti.

Configurazione di un'interazione Vero o falso

L'interazione Vero o falso include un campo di testo per la domanda, due componenti RadioButton, un pulsante di controllo e un campo di testo per un commento. Non sono disponibili altre opzioni distrattore da configurare.

1 Se non si utilizza un modello di quiz, inserire l'interazione di apprendimento nello stage. Se si utilizza un modello di quiz, selezionare il fotogramma nel livello Interazioni che contiene l'interazione Vero o falso (fotogramma 7 se non sono stati aggiunti o rimossi i fotogrammi chiave).

2 Dividere il clip filmato (Elabora > Dividi), visualizzare la finestra di ispezione dei componenti, quindi digitare l'ID interazione e la domanda.

3 Nella casella di testo Domanda, digitare il testo della domanda da porre all'utente.

4 Selezionare Corretto per specificare qual è la risposta esatta, Vero o Falso, per l'interazione. È possibile impostare queste risposte come esatte o errate modificando il testo dei distrattori. Ad esempio, è possibile digitare `A. Esatta` e `B. Errata` nelle caselle Distrattori.

Consultare anche

"Configurazione di un componente Interazione di apprendimento" a pagina 312

Impostazione delle opzioni di commento per un'interazione di apprendimento

Le opzioni di commento controllano il testo che viene visualizzato dall'utente prima e durante l'immissione di una risposta di un'interazione.

1 Selezionare il componente di interazione, a sinistra dello stage nel modello di quiz.

2 Se la finestra di ispezione dei componenti non è visualizzata, aprirla dalla finestra di ispezione Proprietà e fare clic su Opzioni.

3 Selezionare Commenti se devono essere visualizzati commenti prima e dopo l'invio di una risposta. Immettere un commento appropriato per le opzioni seguenti:

- Risposta ai tentativi: immettere il numero dei tentativi che l'utente ha a disposizione per fornire una risposta esatta.
- Risposta iniziale; immettere il testo che deve essere visualizzato prima che l'utente interagisca con il quiz. Ad esempio, `Fare clic su un oggetto e trascinarlo sull'oggetto corrispondente.`
- Risposta esatta: immettere il testo che deve essere visualizzato se l'utente risponde correttamente. Ad esempio, `Sì, esatto.`
- Risposta errata: immettere il testo che deve essere visualizzato se l'utente non risponde correttamente e il contatore dei tentativi è impostato su 1. Ad esempio, `No, errato.`
- Tentativi aggiuntivi: immettere il testo che deve essere visualizzato quando l'utente non risponde correttamente e il contatore dei tentativi è impostato su un valore maggiore di 1. Ad esempio, `No, errato. Riprovare.`

Nota: *per l'interazione di apprendimento Vero o falso gli utenti hanno a disposizione un solo tentativo; pertanto, il campo Tentativi aggiuntivi non è disponibile per questa interazione.*

Impostazione delle opzioni Knowledge Track per un'interazione di apprendimento

Knowledge Track è una funzione di tracciamento automatico dei dati che consente di inviare i dati sulle prestazioni degli studenti a un sistema LMS oppure ad altri sistemi di tracciamento back-end. Knowledge Track può essere utilizzata con i sistemi LMS conformi agli standard AICC e SCORM. Questa funzione acquisisce e/o memorizza le informazioni immesse dagli utenti nell'applicazione Flash e invia i dati in una pagina HTML.

Per inviare correttamente i dati a un sistema di tracciamento, è necessario incorporare il file SWF che contiene le interazioni di apprendimento in una pagina HTML e selezionare il modello HTML in Impostazioni di pubblicazione per Flash con tracciamento AICC o Flash con tracciamento SCORM. Per supportare un sistema LMS conforme allo standard AICC, il codice HTML che incorpora il file SWF deve essere parte di un set di frame.

I dati di tracciamento catturati e inviati tramite la funzione Knowledge Track si basano su uno standard di settore per le comunicazioni tra il software dei corsi e i sistemi di tracciamento, ovvero lo standard AICC versione 2. Questo standard specifica i seguenti elementi di dati per ciascuna interazione.

È possibile impostare i valori di questi elementi di dati utilizzando la finestra di ispezione dei componenti relativa a un'interazione:

- ID interazione
- ID oggetti
- Ponderazione

Altri elementi di dati vengono impostati o calcolati automaticamente:

- Tipo domanda
- Risposta esatta
- Risposta utente
- Risultato
- Data/ora
- Latenza

1 Selezionare il componente Interazione di apprendimento, a sinistra dello stage nel modello di quiz.

2 Aprire la finestra di ispezione dei componenti dalla finestra di ispezione Proprietà e fare clic su Opzioni.

3 Selezionare Knowledge Track se si utilizza l'interazione di apprendimento in un documento creato con un modello di quiz e si desidera che l'interazione invii i dati a un database di gestione dei dati di apprendimento sul server.

4 (Opzionale) Se l'interazione è correlata a un oggetto impostato nel sistema LMS, immettere il nome nella casella ID oggetti per specificare lo scopo dell'interazione. Il tracciamento continua a funzionare anche si lascia vuota questa casella di testo.

5 Specificare la ponderazione per l'interazione. Il modello di quiz utilizza questo valore per calcolare il punteggio nella pagina dei risultati. Il valore predefinito è 1. Lo spessore indica l'importanza relativa di una domanda. Immettere un qualsiasi valore numerico. Se il peso di tutte le interazioni di apprendimento è 1, il punteggio è uguale per tutte. Un peso pari a 2 corrisponde al doppio di un peso pari a 1 e alla metà di un peso pari a 4. Ad esempio, è possibile assegnare un peso pari a 3 alle domande più difficili e un peso pari a 1 alle domande facili.

Consultare anche

“Preparazione delle interazioni di apprendimento Flash per il Web” a pagina 331

Impostazione delle opzioni di navigazione per un'interazione di apprendimento

1 Selezionare il componente Interazione di apprendimento, a sinistra dello stage nel modello di quiz.

2 Se la finestra di ispezione dei componenti non è visualizzata, aprirla dalla finestra di ispezione Proprietà. Quindi, fare clic su Opzioni nella parte inferiore della finestra.

3 In Navigazione, specificare il modo in cui l'interazione deve proseguire dopo che l'utente invia una risposta:

- Selezionare Disattivato per disattivare la navigazione se si utilizzano modelli di quiz, in quanto questi modelli includono proprie funzioni di navigazione.
- Selezionare Pulsante Avanti per richiedere all'utente di fare clic sul pulsante Avanti dopo aver inviato una risposta. Nel campo Vai a, selezionare Interrompi o Riproduci. Il pulsante Avanti è un componente Button che può essere utilizzato con le interazioni che sono indipendenti dal modello di quiz.

Se si desidera passare a un fotogramma con etichetta anziché al fotogramma successivo, immettere l'etichetta del fotogramma nella casella di testo Etichetta.

Il testo predefinito del pulsante Avanti è Domanda successiva.

- Selezionare Vai al fotogramma successivo in modo automatico se l'interazione deve procedere al fotogramma successivo dopo che l'utente ha inviato una risposta.

Se l'opzione Commenti è deselezionata e l'opzione Knowledge Track è selezionata, è possibile attivare l'opzione Vai al fotogramma successivo in modo automatico. Questa funzione invia il punteggio subito dopo una valutazione e passa immediatamente al fotogramma successivo per la successiva interazione.

Nota: *se l'opzione Commenti è selezionata oppure l'opzione Knowledge Track è deselezionata, Vai al fotogramma successivo in modo automatico viene reimpostato su Pulsante Avanti e viene visualizzato un messaggio di errore nella finestra Output.*

Impostazione delle etichette del pulsante Controlli per un'interazione di apprendimento

Tutte le interazioni utilizzano un'istanza degli stessi pulsanti di controllo: Controlla risposta, Invia, Domanda successiva e Reimposta. Fa eccezione solo l'interazione Vero o falso, che non utilizza il pulsante Reimposta. Modificare l'etichetta di ciascun pulsante tramite la finestra di ispezione dei componenti.

1 Selezionare il componente Interazione di apprendimento, a sinistra dello stage nel modello di quiz.

2 Aprire la finestra di ispezione dei componenti dalla finestra di ispezione Proprietà e fare clic su Risorse nella parte inferiore della finestra.

3 Modificare il nome dell'etichetta in Etichette pulsante Controlli.

4 Per vedere le nuove etichette sui pulsanti, selezionare Controllo > Prova filmato.

Modifica dell'aspetto di un'interazione di apprendimento

Modifica dell'aspetto delle risorse

Dopo aver aggiunto un'interazione di apprendimento allo stage e dopo averla divisa, è possibile inserire e ridimensionare la maggior parte delle risorse. Tuttavia, per la modifica di alcuni componenti Flash, quali i pulsanti, le caselle di controllo e i pulsanti di scelta, sono necessarie procedure più complesse.

Modifica delle immagini di un'interazione di apprendimento

Nelle interazioni di apprendimento Trascina e rilascia, Area sensibile e Oggetti sensibili, è possibile cambiare l'aspetto dei *distrattori* grafici (le scelte disponibili) in base alle caratteristiche del corso che si sta creando.

1 Se non è già diviso, selezionare il clip filmato dell'interazione di apprendimento e scegliere Elabora > Dividi.

2 Selezionare gli oggetti grafici segnaposto ed eliminarli.

3 Per aggiungere propri oggetti Trascina, creare o importare un elemento grafico e convertirlo in un clip filmato (Elabora > Converti in simbolo).

4 Inserire un'istanza del simbolo nella posizione desiderata sullo stage. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome dell'istanza clip filmato, ad esempio DragA, nella casella di testo Nome istanza.

5 Nella finestra di ispezione dei componenti relativa all'interazione, immettere lo stesso nome di istanza (DragA) del clip filmato nella casella di testo Nome appropriata. La finestra di ispezione dei componenti deve includere solo i nomi di istanza univoci dei clip filmato che si stanno utilizzando nell'interazione corrente.

6 Ripetere i punti da 3 a 5 per gli altri oggetti grafici presenti nell'interazione.

Nota: *utilizzare i componenti dell'interfaccia utente di Flash per creare le immagini dei pulsanti di navigazione e delle interazioni Vero o falso e Scelte multiple. La modifica di questa grafica va eseguita solo da parte di utenti intermedi o avanzati. È anche possibile ridimensionare e modificare leggermente l'aspetto di questi elementi grafici. Per ulteriori informazioni, vedere "Personalizzazione dei componenti", del manuale Uso dei componenti.*

Modifica dei pulsanti, delle caselle di controllo e dei pulsanti di scelta

Le interazioni di apprendimento utilizzano i componenti Button, CheckBox, RadioButton e TextInput dell'interfaccia utente di Flash. Questi componenti devono essere utilizzati nei clip filmato delle interazioni di apprendimento. Per funzionare correttamente, gli script delle interazioni di apprendimento utilizzano funzioni interne dei componenti dell'interfaccia utente.

I modelli di quiz vengono forniti con tutti i componenti dell'interfaccia utente necessari per ciascuna interazione. Per utilizzare i componenti dell'interfaccia utente nei documenti Flash MX o versione successiva, è necessario pubblicare il file SWF con ActionScript 2.0.

Ridimensionamento

Per ridimensionare i componenti Button utilizzati per i pulsanti Controlla e Reimposta e per i componenti CheckBox, RadioButton e TextInput, selezionare il componente e modificarne le impostazioni nella finestra di ispezione Proprietà.

Grafica dei componenti dell'interfaccia utente

Per modificare lo skin di un componente, è necessario seguire un determinato processo. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica degli skin dei componenti di un documento" nel manuale *Uso dei componenti*.

Testo dei componenti dell'interfaccia utente

Per modificare le caratteristiche del testo di un componente dell'interfaccia, utilizzare l'oggetto `GlobalStyleSheet`. Vedere "Personalizzazione dei componenti" nel manuale *Uso dei componenti*.

Consultare anche

"Impostazione delle etichette del pulsante Controlli per un'interazione di apprendimento" a pagina 328

Uso dei componenti in un'interazione di apprendimento

Per utilizzare i componenti dell'interfaccia utente di Flash con un'interazione di apprendimento, basta aggiungere i componenti alle risorse di interazione e assegnare un nome alle relative istanze. Quindi, registrare i nomi delle istanze con il componente associato a tale interazione. Ogni interazione di apprendimento viene fornita con i componenti dell'interfaccia utente appropriati come istanze con nome.

Per informazioni complete sui componenti dell'interfaccia utente, vedere *Uso dei componenti*.

Nota: *i componenti dell'interfaccia utente sono associati a una finestra dei componenti. Gli script delle interazioni di apprendimento sostituiscono la finestra di ispezione dei componenti in fase di runtime. Non è necessario specificare i singoli parametri di ciascun componente Button, CheckBox, RadioButton o TextInput.*

Consultare anche

"Aggiunta, assegnazione dei nomi e registrazione delle risorse" a pagina 317

Invio delle informazioni di tracciamento ai sistemi LMS AICC o SCORM

Sistemi LMS conformi agli standard AICC e SCORM

I modelli di quiz e le interazioni di apprendimento di Flash consentono di comunicare facilmente con i sistemi LMS conformi agli standard AICC e SCORM. Il codice incorporato nei documenti Flash e nei file HTML/JavaScript corrispondenti invia al sistema LMS i dati adeguatamente formattati. Le interazioni autonome inviano i dati sulle domande, mentre i modelli di quiz tengono traccia del punteggio ottenuto dagli utenti e del tempo impiegato per completare un quiz.

A causa delle differenze tra i due standard, AICC e SCORM, ci sono alcune differenze da prendere in considerazione quando si creano file utilizzando le interazioni di apprendimento e i modelli di quiz Flash, che devono essere conformi a tali standard.

Per la conformità allo standard SCORM, il contenuto deve richiamare un comando di inizializzazione all'avvio oppure prima che qualsiasi comando di tracciamento venga inviato al sistema LMS. Il modello Flash con tracciamento SCORM basato su HTML è stato progettato per inizializzare le comunicazioni con un sistema LMS conforme allo standard SCORM quando il file viene caricato. Questo modello invia anche un comando di fine comunicazioni al sistema LMS quando il file viene scaricato, se il comando Fine non era stato inviato in modo esplicito in precedenza.

I file creati utilizzando sia le interazioni di apprendimento che i modelli di quiz Flash possono inviare i dati di tracciamento indifferentemente ai sistemi LMS conformi agli standard AICC e SCORM. Le singole interazioni non sono in grado di inviare dati relativi al tracciamento e al punteggio globale, ma possono inviare dati sull'interazione o sulla domanda.

I file creati con i modelli di quiz per essere conformi agli standard AICC o SCORM non leggono i dati da un sistema LMS in un file Flash.

Panoramica sulle comunicazioni AICC

Quando uno studente svolge un quiz conforme allo standard AICC, si verificano gli eventi seguenti.

- Il sistema LMS viene aperto.
- Lo studente accede al sistema LMS.
- Lo studente naviga nella struttura del corso per trovare un'unità AU (Assignable Unit, unità assegnabile). In questo caso, si presuppone che tale unità sia un quiz Flash, creato con un modello di quiz Flash.
- Lo studente avvia il contenuto Flash, ovvero il quiz.
- Il contenuto si trova su un server Web. Per tenere una traccia corretta del quiz, il file Flash deve essere incorporato nel set di frame di traccia AICC Flash.
- Il sistema LMS crea due parametri che vengono aggiunti in coda all'indirizzo URL: AICC_URL e AICC_SID. L'URL finale che risulta quando il contenuto viene avviato è simile al seguente:

http://myserver/flashcontent.htm?AICC_URL=http://mylmsserver/trackingurl.asp&AICC_SID=12345

- Lo studente continua lo svolgimento del quiz.
- L'interazione di apprendimento di Flash invia i dati di tracciamento al sistema LMS tramite i file di tracciamento HTML/JavaScript. I dati di tracciamento vengono inviati quando lo studente risponde a una domanda oppure passa alla pagina successiva del quiz.

Nota: *la comunicazione con il sistema LMS e il tracciamento dei dati sono operazioni non visibili all'utente.*

Panoramica sulle comunicazioni SCORM

Quando uno studente svolge un quiz conforme allo standard SCORM, si verificano gli eventi seguenti.

- Il sistema LMS viene inizializzato.
- Lo studente accede al sistema LMS.
- Lo studente avvia un quiz creato con un modello di quiz Flash.
- Il contenuto, incorporato nel modello HTML SCORM di Flash, viene aperto nel set di frame conforme allo standard SCORM.

Nota: *il set di frame non è visibile all'utente.*

Il sistema LMS è responsabile della creazione del set di frame conforme allo standard SCORM, che include tutte le funzioni necessarie per le comunicazioni verso il sistema LMS stesso.

- Lo studente continua lo svolgimento del quiz.
- Il file Flash invia i dati di tracciamento al sistema LMS tramite i file di tracciamento HTML/JavaScript.

Preparazione delle interazioni di apprendimento Flash per il Web

Affinché l'applicazione Flash possa essere visualizzata da utenti Web, inserire l'applicazione in una pagina Web.

Preparazione di un'interazione di apprendimento conforme allo standard AICC per il Web

1 Aprire il documento in Flash.

2 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.

3 Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, assicurarsi che almeno un file Flash (SWF) e un file HTML siano selezionati nel pannello Formati.

4 Fare clic sulla scheda HTML nella parte superiore della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione e selezionare il modello Flash con tracciamento AICC nel menu a comparsa Modello.

5 Fare clic sul pulsante Pubblica e chiudere la finestra di dialogo.

6 Inserire i file che vengono generati dalla pubblicazione del file Flash e qualsiasi altro file collegato (ad esempio, mp3 o FLV) sul server Web nella stessa directory. Se l'opzione Rileva versione di Flash è selezionata nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, vengono creati anche altri file. Copiare tutti i file HTML sul server Web, ad eccezione del file FLA.

7 Aprire la cartella Learning Extensions Srvr Files, che si trova nella cartella en/First Run/HTML/Learning Extensions della cartella del programma Flash 8. Copiare il contenuto di questa cartella (frameset.htm, results.htm e la cartella scripts) nella stessa directory del server Web in cui si trovano il file SWF e il file HTML pubblicato in Flash.

8 Aprire la nuova copia del file frameset.htm in un editor di testo.

Il file frameset.htm contiene le righe seguenti:

```
<frameset frameborder="0" border="0" framespacing="0" rows="*,1">0
<frame src="Untitled-1.htm" name="content" frameborder="0">
<frame src="results.htm" name="cmiresults" scrolling="0" frameborder="0">
```

9 Nella seconda riga, sostituire Untitled-1.htm con il nome del file HTML pubblicato in Flash (solitamente il nome file HTML specificato nella scheda Formati di Impostazioni pubblicazione).

Il file principale fa riferimento a qualsiasi file HTML creato durante il processo di pubblicazione. Ad esempio, se i file myQuiz.htm, myQuiz_content.htm e myQuiz_alternate.htm erano stati creati pubblicando il documento, myQuiz.htm sostituisce Untitled-1.htm nel file frameset.htm. A questo punto, myQuiz.htm richiama i file myQuiz_content.htm e myQuiz_alternate.htm, quando necessario.

10 Avviare il sistema LMS (oppure creare i file di descrizione del corso AICC) che fanno riferimento al file frameset.htm.

Preparazione di un'interazione di apprendimento conforme allo standard SCORM per il Web

1 Aprire il documento in Flash.

2 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.

3 Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, assicurarsi che almeno un file Flash (SWF) e un file HTML siano selezionati nel pannello Formati.

4 Fare clic sulla scheda HTML nella parte superiore della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione e selezionare il modello Flash con tracciamento SCORM nel menu a comparsa Modello.

5 Fare clic sul pulsante Pubblica e chiudere la finestra di dialogo.

6 Inserire i file che vengono generati dalla pubblicazione del file Flash sul server Web nella stessa directory.

7 Avviare il sistema LMS e creare un riferimento al nome del file HTML. Impostare il sistema LMS per avviare il set di frame di tracciamento SCORM.

Estensione degli script delle interazioni di apprendimento

Accesso ai dati di tracciamento cumulativi tramite SessionArray

I dati di tracciamento cumulativi sono particolarmente utili per estendere il tracciamento o l'analisi delle interazioni, ad esempio per creare ambienti di quiz e quiz in un formato diverso dai modelli di quiz di Flash. Di seguito viene descritto come SessionArray esegue il tracciamento dei dati:

- Quando l'applicazione Flash viene avviata, il primo componente di interazione da caricare crea una struttura Array sul livello delle risorse dell'interazione.
- Il componente quindi crea un'istanza della classe globale LToolBox alla posizione di indice 0 (index0) della struttura Array. L'istanza `LToolBox` è un'area in cui vengono memorizzati tutti i dati dell'interazione. I dati vengono inseriti o recuperati dall'istanza tramite nomi di proprietà predefiniti.
- Quando la linea temporale si sposta sulla seconda interazione, il componente di tale interazione crea un'istanza della `classe globale LToolBox` alla posizione indice 1 (index1) della struttura SessionArray.
- Quando la linea temporale si sposta sulla terza interazione, il componente di tale interazione crea un'istanza della `classe globale LToolBox` alla posizione indice 2 (index2) della struttura SessionArray. Lo spostamento della linea temporale continua a creare nuove posizioni indice (index3, index4 e così via) fino all'ultima interazione.
- Alla fine di una serie di interazioni, tutti i relativi dati elaborati vengono resi disponibili e organizzati.

Nota: *SessionArray e session sono parole chiave riservate al livello in cui risiedono le interazioni. Non utilizzare queste parole come identificatori di altri dati. La struttura di dati SessionArray viene utilizzata allo stesso modo nelle interazioni autonome e nelle interazioni di tipo quiz.*

Proprietà di tracciamento disponibili nella struttura dati SessionArray

I nomi delle proprietà fanno riferimento ai valori di tracciamento standard delle interazioni per sistemi LMS AICC e SCORM. È possibile recuperare una proprietà di un'interazione facendo riferimento alla sua posizione nel comando seguente:

```
SessionArray[n].[property_name]
```

Ad esempio, per fare riferimento al valore `interaction_id` dell'interazione n. 1, utilizzare il comando seguente:

```
SessionArray[0].interaction_id
```

Per fare riferimento al valore result dell'interazione n. 2, utilizzare il comando seguente:

```
SessionArray[1].result
```

Nomi di proprietà predefiniti

Nome proprietà	**Descrizione**
interaction_id	Nome interazione univoco
interaction_type	Tipo di interazione
objective_id	Numero identificativo oggetto
weighting	Valore di ponderazione di questa istanza interazione; alcune interazioni possono avere uno peso maggiore di altre
correct_response	Risposta esatta formattata restituita dai parametri dell'utente
student_response	Risposta dello studente formattata restituita dalla valutazione
result	Risultato della valutazione

Nome proprietà	Descrizione
latency	Tempo trascorso durante la sessione dell'interazione
dateStamp	Data in cui si è verificata l'interazione
timeStamp	Ora in cui è stata avviata l'interazione

Tutti i metodi e le proprietà della classe globale `LToolBox` sono disponibili in ogni posizione indice SessionArray.

Struttura di base dei componenti e degli script Interazione di apprendimento

I componenti Interazione di apprendimento rappresentano la base per la creazione di contenuto e-learning. Questi componenti raccolgono i parametri degli utenti e creano una struttura di dati SessionArray e le funzioni di gestione degli eventi al livello delle risorse dell'interazione. In pratica, accettano i parametri dell'utente e in base a tali informazioni configurano l'ambiente e le risorse. Se si desidera vedere in che modo questi componenti funzionano, è necessario aprire gli script nel pannello Libreria.

La maggior parte degli script è memorizzata in due posizioni. Il primo è lo script `LToolBoxglobalclass`. Questo script elabora i dati e li formatta per l'interazione. Il secondo script si trova all'interno di ciascun componente interazione. Questi script inizializzano le funzioni di gestione degli eventi attivate dalle risorse dell'interazione, questa è la posizione in cui le risorse di tipo interazione e i parametri dell'utente vengono inizializzati e in cui risiedono gli script di valutazione delle interazioni. Anche se questi script si trovano al livello componente, vengono inizializzati allo stesso livello delle risorse delle interazioni e inviano i dati alla struttura SessionArray su questo stesso livello.

Per esaminare gli script o modificarli, nel pannello Libreria selezionare la cartella 1_GlobalClass e accedere al clip filmato `LGlobalClass` che contiene lo script `LToolBoxglobalclass`. Nelle cartelle 2_Components accedere a ciascuno script del componente Interazione di apprendimento. Ciascuno script è suddiviso in sezioni che iniziano con un commento. La maggior parte delle sezioni degli script sono contenute in funzioni per motivi di modularità.

Visualizzazione o modifica dello script LToolboxClass

La sezione Lo script `LToolboxClass` crea un oggetto incorporato che ogni interazione può utilizzare per la memorizzazione dei dati e le funzionalità di base. Il modello di dati e le funzionalità condivisi da tutte le interazioni sono definite in questo script. È possibile accedere allo script `LToolboxClass` dalla libreria.

1 Nel pannello Libreria, selezionare Interazioni di apprendimento > Risorse > Controlli > ComponentSuperClass.

2 Nella cartella ComponentSuperClass, fare doppio clic sul clip filmato SuperClass per aprirlo in modalità di modifica simboli.

3 Nella linea temporale del clip filmato, selezionare il primo fotogramma e aprire il pannello Azioni (Finestra > Azioni), se necessario.

4 Visualizzare o modificare lo script.

Capitolo 17: Creazione di contenuto accessibile

È possibile creare contenuto che sia accessibile a tutti gli utenti, compresi quelli disabili, utilizzando le funzioni di accessibilità integrate nell'interfaccia utente dell'ambiente di creazione di Adobe® Flash® CS3 Professional e sfruttando le caratteristiche specifiche di ActionScript™ concepite per implementare l'accessibilità. Quando si sviluppano applicazioni Flash accessibili, tenere in considerazione l'interazione degli utenti con il contenuto e seguire le procedure consigliate per la progettazione e lo sviluppo.

Per un'esercitazione sul contenuto accessibile, vedere l'esercitazione Creazione di contenuto Flash accessibile nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Per un esempio di contenuto Flash accessibile, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Accessibility\AccessibleApplications per accedere all'esempio.

Informazioni sul contenuto accessibile

Standard di accessibilità in tutto il mondo

Molti Paesi hanno adottato standard di accessibilità basati su quelli sviluppati dal W3C (World Wide Web Consortium). Il W3C pubblica le linee guida per l'accessibilità del contenuto Web (*Web Content Accessibility Guidelines*), un documento che stabilisce le priorità delle azioni che gli sviluppatori devono intraprendere per rendere accessibile il contenuto Web. Per informazioni sull'iniziativa sulla accessibilità del Web, visitare il sito Web del W3C all'indirizzo www.w3.org.

Negli Stati Uniti, la legge che regola l'accessibilità è normalmente conosciuta come Section 508, che è un emendamento del Rehabilitation Act.

Per ulteriori informazioni sulla Section 508, vedere i siti Web seguenti:

- Il sito Web finanziato dal governo degli Stati Uniti all'indirizzo www.section508.gov
- Il sito sull'accessibilità di Adobe all'indirizzo www.adobe.com/accessibility/

Pagina Web Accessibilità di Adobe Flash

Per informazioni aggiornate sulla creazione e la visualizzazione di contenuto Flash accessibile, incluse le piattaforme supportate, la compatibilità del software screen reader, gli articoli ed esempi accessibili, vedere la pagina Web Accessibilità di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_accessibility_it/.

Nozioni fondamentali sulla tecnologia screen reader

Gli screen reader sono applicazioni software che gli utenti ipovedenti possono utilizzare per navigare all'interno di un sito Web e ascoltare la riproduzione audio del contenuto del sito. Per attivare la lettura di oggetti non di testo presenti nell'applicazione da parte di uno screen reader, ad esempio grafica vettoriale e animazioni, utilizzare il pannello Accessibilità per associare un nome e una descrizione all'oggetto. Definendo delle scelte rapide da tastiera, è possibile consentire agli utenti di spostarsi con facilità nel documento per mezzo dello screen reader.

Per presentare oggetti grafici, utilizzare il pannello Accessibilità oppure ActionScript per fornire una descrizione.

Non è possibile controllare il comportamento degli screen reader, bensì soltanto il contenuto, che può essere codificato nelle applicazioni Flash in modo da mostrare il testo e permettere agli utenti di screen reader di attivare i controlli. Occorre quindi scegliere quali oggetti dell'applicazione Flash devono essere presentati dagli screen reader, fornire le relative

descrizioni e decidere l'ordine in cui devono essere elaborati dagli screen reader. Non è possibile forzare gli screen reader a leggere un testo specifico in un particolare momento oppure controllare il modo in cui viene letto il contenuto. Provare le applicazioni con diversi screen reader per assicurarsi che si comportino come previsto.

Consultare anche

"Creazione e denominazione di una scelta rapida da tastiera" a pagina 343

"Uso di Flash per immettere informazioni sull'accessibilità per gli screen reader" a pagina 337

Requisiti di piattaforma

È possibile creare contenuto Flash progettato per essere utilizzato con screen reader solo su piattaforme Windows. Per visualizzare il contenuto Flash è necessario disporre di Macromedia Flash® Player 6 di Adobe o di una versione successiva e di Internet Explorer su Windows 98 o versione successiva.

Flash e Microsoft Active Accessibility (solo per Windows)

Flash Player è ottimizzato per Microsoft Active Accessibility (MSAA), che fornisce alle applicazioni e agli screen reader un modo di comunicare descrittivo e standardizzato. La tecnologia MSAA è disponibile solo per i sistemi operativi Windows. Per ulteriori informazioni sulla tecnologia Microsoft Accessibility, visitare il sito Web corrispondente all'indirizzo www.microsoft.com/enable/default.aspx.

La tecnologia MSAA è supportata dalla versione Windows ActiveX (plugin di Internet Explorer) di Flash Player 6 ma non dalla versione Windows del lettore per Netscape o dal lettore autonomo per Windows.

Importante: *la tecnologia MSAA non è attualmente supportata nelle modalità Opaca senza finestra e Trasparente senza finestra. Queste modalità sono selezionabili dal pannello delle impostazioni di pubblicazione HTML, disponibili in Internet Explorer 4.0 per Windows o versioni successive, con il controllo ActiveX Flash. Se si desidera che il contenuto Flash sia accessibile agli screen reader, non utilizzare queste modalità.*

Flash Player rende disponibili informazioni sui seguenti tipi di oggetti di accessibilità agli screen reader che utilizzano la tecnologia MSAA.

Testo dinamico o statico La proprietà principale di un oggetto di testo è il suo nome. Per assicurare la conformità con le convenzioni MSAA, il nome è uguale al contenuto della stringa di testo. A un oggetto di testo può anche essere associata una stringa di descrizione. Flash utilizza il testo statico o dinamico immediatamente sopra o a sinistra di un campo di testo di input come etichetta del campo.

Nota: *qualsiasi testo che costituisce un'etichetta non viene passato a uno screen reader, ma viene utilizzato come nome dell'oggetto corrispondente. Le etichette non vengono mai assegnate a pulsanti o a campi di testo che dispongono di nomi forniti dall'autore.*

Campi di testo di input Questi campi hanno un valore, un nome facoltativo, una stringa di descrizione e una stringa di scelta rapida da tastiera. Il nome di un oggetto di testo di input può derivare da un oggetto di testo che si trova sopra o a sinistra di esso.

Pulsanti Hanno uno stato (premuto o non premuto), supportano un'azione programmatica predefinita che determina la pressione momentanea del pulsante e possono facoltativamente avere un nome, una stringa di descrizione e una stringa di scelta rapida da tastiera. Flash utilizza come etichetta di un pulsante qualsiasi testo contenuto interamente al suo interno.

Nota: *per motivi di accessibilità, Flash Player considera come pulsanti, e non come clip filmato, i clip filmato usati come pulsanti con gestori di eventi di pulsante, ad esempio* `onPress`*.*

Componenti Forniscono un'implementazione speciale dell'accessibilità.

Clip filmato Vengono elaborati dagli screen reader come oggetti grafici quando non contengono nessun altro oggetto accessibile oppure quando si utilizza il pannello Accessibilità per fornire un nome o una descrizione a un clip filmato. Quando un clip filmato contiene altri oggetti accessibili, il clip stesso viene ignorato e gli oggetti al suo interno vengono resi disponibili per gli screen reader.

Nota: *tutti gli oggetti Flash Video sono trattati come semplici clip filmato.*

Consultare anche

“Uso di Flash per immettere informazioni sull'accessibilità per gli screen reader” a pagina 337

“Uso di componenti accessibili” a pagina 346

“Creazione dell'accessibilità con ActionScript” a pagina 344

Supporto di accessibilità di base in Flash Player

Per impostazione predefinita, gli oggetti elencati di seguito sono accessibili in tutti i documenti Flash e vengono inclusi nelle informazioni che Flash Player fornisce al software dello screen reader. Questo supporto generico per i documenti che non utilizzano nessuna funzione di accessibilità include i seguenti elementi:

Testo dinamico o statico Il testo viene trasferito al programma screen reader come un nome, ma senza una descrizione.

Campi di testo di input Il testo viene trasferito allo screen reader. I nomi non vengono trasferiti, tranne nel caso in cui vengano rilevate delle relazioni di etichettatura per il testo di input, ad esempio un campo di testo statico posizionato accanto al campo di testo di input. Non vengono trasferite nemmeno le descrizioni o le stringhe di scelta rapida da tastiera.

Pulsanti Lo stato del pulsante viene trasferito allo screen reader. I nomi non vengono trasferiti, tranne nel caso in cui vengano rilevate delle relazioni di etichettatura; non vengono trasferite nemmeno le descrizioni o le stringhe di scelta rapida da tastiera.

Documenti Lo stato del documento viene trasferito allo screen reader, ma senza un nome o una descrizione.

Accessibilità per utenti audiolesi

Includere didascalie relative al contenuto audio che è fondamentale per la comprensione del materiale presentato. Un video di un discorso, ad esempio, potrebbe richiedere didascalie per l'accessibilità, al contrario di un breve suono associato a un pulsante.

Per aggiungere didascalie a un documento Flash, è possibile:

- Aggiungere un testo come didascalia, assicurandosi che questa sia sincronizzata con l'audio sulla linea temporale.
- Usare Hi-Caption Viewer, un componente prodotto da Hi Software che funziona in combinazione con Hi-Caption SE interagendo con Flash (vedere www.adobe.com/go/accessible_captions_it. Il documento *Captioning Macromedia Flash Movies with Hi-Caption SE* spiega come utilizzare Hi-Caption SE e Flash insieme per creare un documento con didascalie (vedere www.adobe.com/go/accessibility_papers_it).

Accessibilità delle animazioni per utenti ipovedenti

È possibile modificare la proprietà di un oggetto accessibile durante la riproduzione di un file SWF, ad esempio per segnalare dei cambiamenti relativi a un fotogramma chiave di un'animazione. Tuttavia, il modo in cui i nuovi oggetti vengono elaborati può variare a seconda del tipo di screen reader in uso. Alcuni screen reader potrebbero leggere solo il nuovo oggetto, mentre altri potrebbero rileggere l'intero documento.

Per ridurre la possibilità che uno screen reader produca “chiacchiere” inutili che potrebbero infastidire gli utenti, evitare di animare testo, pulsanti e campi di testo di input nel documento. Inoltre, fare in modo che il contenuto Flash non venga ripetuto ciclicamente.

Se si utilizza una funzione come Dividi per animare il testo, Flash Player non è in grado di determinare il contenuto effettivo di tale testo. Gli screen reader possono fornire un'accessibilità accurata per le immagini usate come veicolo di informazioni, ad esempio icone e animazioni gestuali, solo se si forniscono i nomi e le descrizioni di tali oggetti all'interno del documento o per l'intera applicazione Flash. È inoltre possibile aggiungere testo supplementare al documento oppure spostare contenuto importante dalla grafica al testo.

1 Selezionare l'oggetto di cui si desidera modificare le proprietà.

2 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Accessibilità.

3 Modificare le proprietà dell'oggetto.

in alternativa, utilizzare ActionScript per aggiornare le proprietà di accessibilità.

Consultare anche

"Definizione dell'accessibilità di un'intera applicazione Flash" a pagina 340

"Creazione dell'accessibilità con ActionScript" a pagina 344

Prova del contenuto accessibile

Quando si provano le applicazioni Flash accessibili, seguire queste raccomandazioni:

- Scaricare diversi screen reader e provare l'applicazione eseguendola in un browser avendo attivato lo screen reader. Assicurarsi che lo screen reader non stia tentando di "parlare sopra" porzioni del documento in cui è stato inserito un audio separato. Diverse applicazioni screen reader forniscono una versione dimostrativa del software scaricabile gratuitamente; provare più versioni possibili per assicurare la compatibilità con gli screen reader.
- Provare il contenuto interattivo e verificare che gli utenti possano navigare in maniera efficace attraverso il contenuto utilizzando solo la tastiera. La modalità di elaborazione degli input da tastiera può variare da uno screen reader a un altro; il contenuto Flash, pertanto, potrebbe non ricevere correttamente i comandi da tastiera. Provare tutte le scelte rapide da tastiera.

Uso di Flash per immettere informazioni sull'accessibilità per gli screen reader

Flash per screen reader e accessibilità

Gli screen reader leggono ad alta voce una descrizione del contenuto, leggono il testo e assistono gli utenti durante la navigazione attraverso le interfacce utente di applicazioni tradizionali come menu, barre degli strumenti, finestre di dialogo e campi di testo di input.

Per impostazione predefinita, gli oggetti elencati di seguito sono accessibili in tutti i documenti Flash e vengono inclusi nelle informazioni che Flash Player fornisce al software dello screen reader.

- Testo dinamico
- Campi di testo di input
- Pulsanti
- Clip filmato
- Intere applicazioni Flash

Flash Player fornisce automaticamente i nomi per gli oggetti di testo statico e dinamico, che costituiscono il contenuto del testo. Per ciascuno di questi cinque tipi di oggetto accessibili, è possibile impostare le proprietà descrittive che verranno lette ad alta voce dagli screen reader. È inoltre possibile controllare il modo in cui Flash Player decide quali oggetti sottoporre allo screen reader; ad esempio, è possibile escludere determinati oggetti accessibili dall'elaborazione da parte dello screen reader.

Pannello Accessibilità di Flash

Il pannello Accessibilità (Finestra > Altri pannelli > Accessibilità) consente di specificare le informazioni di accessibilità per gli screen reader e di impostare le opzioni di accessibilità per singoli oggetti Flash o intere applicazioni Flash.

Nota: *In alternativa, utilizzare ActionScript per immettere le informazioni di accessibilità.*

Se si seleziona un oggetto sullo stage, è possibile renderlo accessibile e successivamente specificarne le opzioni e l'ordine dell'indice di tabulazione. Per i clip filmato, è possibile specificare se le informazioni relative all'oggetto secondario devono essere passate allo screen reader (questa è l'opzione predefinita quando si rende accessibile un oggetto).

Quando sullo stage non è selezionato alcun oggetto, utilizzare il pannello Accessibilità per assegnare le opzioni di accessibilità per un'intera applicazione Flash. È possibile rendere accessibile l'intera applicazione e gli oggetti secondari, fare in modo che Flash associ automaticamente l'etichetta agli oggetti e assegnare nomi e descrizioni specifiche agli oggetti.

Tutti gli oggetti nei documenti Flash devono avere un nome di istanza affinché sia possibile applicare ad essi le opzioni di accessibilità. Creare i nomi di istanza degli oggetti nella finestra di ispezione Proprietà. Il nome di istanza viene utilizzato per fare riferimento all'oggetto in ActionScript.

Nel pannello Accessibilità sono disponibili le seguenti opzioni:

Rendi accessibile l'oggetto (Predefinita) Indica a Flash Player di passare allo screen reader le informazioni di accessibilità relative a un oggetto. Quando questa opzione è disattivata, le informazioni di accessibilità per l'oggetto non vengono passate agli screen reader. Potrebbe essere utile disattivare questa opzione durante la prova di accessibilità del contenuto, poiché è possibile che alcuni oggetti siano estranei o decorativi, e renderli accessibili potrebbe produrre risultati poco chiari nello screen reader. In seguito è possibile applicare manualmente un nome all'oggetto etichettato e nascondere il testo dell'etichettatura deselezionando Rendi accessibile l'oggetto. Quando l'opzione Rendi accessibile l'oggetto è disattivata, tutti gli altri controlli del pannello Accessibilità risultano disabilitati.

Rendi accessibili gli oggetti secondari (Solo per i clip filmato; predefinita) Indica a Flash Player di passare allo screen reader le informazioni di accessibilità relative a un oggetto secondario. La disattivazione di questa opzione provoca la visualizzazione del clip filmato come clip semplice nella struttura dell'oggetto, anche se il clip contiene testo, pulsanti e altri oggetti. Tutti gli oggetti all'interno del clip filmato vengono quindi nascosti nella struttura dell'oggetto. Questa opzione è utile principalmente per nascondere oggetti estranei agli screen reader.

Nota: *se un clip filmato è utilizzato come pulsante, ovvero è associato a un gestore di eventi dei pulsanti, ad esempio* `onPress` *oppure* `onRelease`*, l'opzione Rendi accessibili gli oggetti secondari viene ignorata, poiché i pulsanti vengono sempre trattati come clip semplici e i loro secondari non vengono mai esaminati, tranne nel caso delle etichette.*

Etichetta automatica Indica a Flash di etichettare automaticamente gli oggetti sullo stage con il testo ad essi associato.

Name Specifica il nome dell'oggetto. Lo screen reader identifica gli oggetti pronunciandone il nome. Quando agli oggetti accessibili non è assegnato alcun nome specifico, è possibile che uno screen reader legga una parola generica, ad esempio *pulsante*, che può provocare confusione.

Importante: *non confondere i nomi di oggetti specificati nel pannello Accessibilità con i nomi di istanza specificati nella finestra di ispezione Proprietà. L'assegnazione di un nome a un oggetto nel pannello Accessibilità non determina anche l'assegnazione di un nome di istanza.*

Descrizione Consente di immettere una descrizione dell'oggetto per lo screen reader. La descrizione viene letta dallo screen reader.

Scelta rapida Descrive all'utente i tasti di scelta rapida. Il testo immesso in questo campo di testo viene letto dallo screen reader. L'immissione di testo per i tasti di scelta rapida in questo punto non crea un tasto di scelta rapida per l'oggetto selezionato. Per creare tasti di scelta rapida è necessario specificare i gestori di tastiera ActionScript.

Indice tabulazione (solo per Adobe® Flash® CS3 Professional) Crea l'ordine di tabulazione in base al quale viene eseguito l'accesso agli oggetti quando l'utente preme il tasto Tab. Questa opzione serve per la navigazione tramite tastiera in una pagina, ma non influisce sull'ordine di lettura degli screen reader.

Per ulteriori informazioni, vedere la pagina Web Accessibilità di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_accessibility_it/.

Per un'esercitazione sul contenuto accessibile, vedere l'esercitazione Creazione di contenuto Flash accessibile nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Per un esempio di contenuto Flash accessibile, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Accessibility\AccessibleApplications per accedere all'esempio.

Consultare anche

"Creazione dell'accessibilità con ActionScript" a pagina 344

"Creazione e denominazione di una scelta rapida da tastiera" a pagina 343

"Disattivazione dell'etichettatura automatica per un oggetto e assegnazione di un nome" a pagina 342

Selezione dei nomi per pulsanti, campi di testo e intere applicazioni Flash

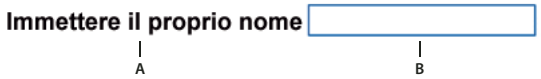
Utilizzare il pannello Accessibilità nei modi seguenti per assegnare i nomi ai pulsanti e ai campi di testo di input in modo che vengano identificati correttamente dagli screen reader:

- Utilizzare la funzione di etichettatura automatica per assegnare come etichetta il testo adiacente o all'interno dell'oggetto.
- Immettere un'etichetta specifica nel campo del nome del pannello Accessibilità.

Flash applica automaticamente come etichetta il nome che viene posto sopra, dentro o vicino a un pulsante o campo di testo. Le etichette per i pulsanti devono essere visualizzate all'interno della forma delimitata del pulsante. Nel caso del pulsante dell'esempio seguente, la maggior parte degli screen reader leggerà per prima cosa la parola *pulsante*, quindi l'etichetta di testo *Home*. L'utente può premere Invio per attivare il pulsante.

Un form può includere un campo di testo di input dove gli utenti immettono i propri nomi e un campo di testo statico, con il testo *Nome* visualizzato accanto al campo di testo di input. Quando Flash Player rileva una disposizione di questo tipo, presume che l'oggetto di testo statico svolga la funzione di etichetta per il campo di testo di input.

Ad esempio, quando si incontra la parte seguente di un form, uno screen reader legge "Immettere il proprio nome".



A. *Testo statico* ***B.*** *Campo di testo di input*

Nel pannello Accessibilità, disattivare l'etichettatura automatica se non è appropriata per il documento. È anche possibile disattivare l'etichettatura automatica per oggetti specifici all'interno del documento.

Consultare anche

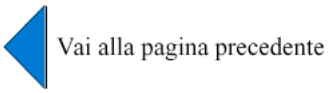
"Disattivazione dell'etichettatura automatica per un oggetto e assegnazione di un nome" a pagina 342

Assegnazione di un nome a un oggetto

È possibile disattivare l'etichettatura automatica per una parte di un'applicazione e assegnare i nomi agli oggetti nel pannello Accessibilità. Se è stata attivata l'etichettatura automatica, è possibile selezionare oggetti specifici e assegnare i nomi agli oggetti nel campo di testo Nome del pannello Accessibilità, in modo che venga utilizzato il nome anziché l'etichetta di testo dell'oggetto.

Quando un pulsante o un campo di testo di input non dispongono di un etichetta di testo oppure quando l'etichetta si trova in una posizione che non può essere rilevata da Flash Player, è possibile specificare un nome per il pulsante o il campo di testo. È possibile specificare un nome anche nel caso in cui l'etichetta di testo sia accanto a un pulsante o a un campo di testo ma non si desideri utilizzare tale testo come nome dell'oggetto.

Nell'esempio seguente, il testo che descrive il pulsante viene visualizzato fuori e a destra del pulsante. In questa posizione, il testo non viene rilevato da Flash Player né letto dallo screen reader.



Per rimediare a questo inconveniente, aprire il pannello Accessibilità, selezionare il pulsante e immettere il nome e la descrizione. Per impedire le ripetizioni, rendere l'oggetto di testo inaccessibile.

Nota: *il nome assegnato a un oggetto accessibile non ha relazione con il nome dell'istanza di ActionScript o con il nome della variabile ActionScript associata all'oggetto. Queste informazioni riguardano generalmente tutti gli oggetti. Per informazioni su come ActionScript gestisce i nomi di istanze e di variabili nei campi di testo, vedere Informazioni sui nomi di istanze e di variabili dei campi di testo nella guida Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash.*

Specifica di un nome e una descrizione per un pulsante, un campo di testo o un'intera applicazione Flash

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per assegnare un nome a un pulsante o a un campo di testo, selezionare l'oggetto sullo stage.
- Per assegnare un nome a un'intera applicazione Flash, deselezionare tutti gli oggetti sullo stage.

2 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Accessibilità.

3 Selezionare l'opzione Rendi accessibile l'oggetto (per pulsanti o campi di testo) oppure l'opzione Rendi accessibile il filmato (per intere applicazioni Flash).

4 Immettere un nome e una descrizione per il pulsante, il campo di testo o l'applicazione Flash.

Definizione dell'accessibilità di un oggetto selezionato in un'applicazione Flash:

1 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Accessibilità.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Rendi accessibile l'oggetto (impostazione predefinita) per sottoporre l'oggetto allo screen reader e abilitare le altre opzioni nel pannello.
- Deselezionare Rendi accessibile l'oggetto per nascondere l'oggetto agli screen reader e disabilitare le altre opzioni del pannello.

3 Immettere un nome e una descrizione per l'oggetto selezionato:

Testo dinamico Per fornire una descrizione per il testo statico, è necessario convertirlo in testo dinamico.

Campi di testo di input o pulsanti Immettere una scelta rapida da tastiera.

Clip filmato Selezionare Rendi accessibili gli oggetti secondari per sottoporre gli oggetti nel clip filmato agli screen reader.

Nota: *se l'applicazione può essere descritta con una frase di testo semplice che può essere pronunciata facilmente da uno screen reader, disattivare l'opzione Rendi accessibili gli oggetti secondari e digitare una descrizione adatta.*

Definizione dell'accessibilità di un'intera applicazione Flash

Quando un documento Flash è completo e pronto per la pubblicazione, rendere accessibile l'intera applicazione Flash.

1 Deselezionare tutti gli elementi nel documento.

2 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Accessibilità.

3 Selezionare Rendi accessibile il filmato (impostazione predefinita) per sottoporre il filmato agli screen reader.

4 Selezionare o deselezionare l'opzione Rendi accessibili gli oggetti secondari per sottoporre o nascondere agli screen reader qualsiasi oggetto accessibile presente nel documento.

5 Se al punto 2 si è selezionata l'opzione Rendi accessibile il filmato, immettere un nome e una descrizione per il documento.

6 Selezionare Etichetta automatica (impostazione predefinita) per utilizzare gli oggetti di testo come etichette automatiche di pulsanti o campi di testo di input accessibili presenti nel documento. Deselezionare questa opzione per disattivare l'etichettatura automatica e sottoporre allo screen reader gli oggetti testo come oggetti di testo.

Visualizzazione e creazione dell'ordine di tabulazione e dell'ordine di lettura

I due aspetti legati all'ordine dell'indice di tabulazione sono l'*ordine di tabulazione*, in base al quale un utente naviga attraverso il contenuto Web, e l'ordine con cui vengono letti i dati dallo screen reader, chiamato *ordine di lettura*.

Flash Player utilizza un ordine dell'indice di tabulazione da sinistra a destra e dall'alto in basso. È possibile personalizzare sia l'ordine di tabulazione che l'ordine di lettura utilizzando la proprietà `tabIndex` in ActionScript. In ActionScript, la proprietà `tabIndex` è sinonimo di ordine di lettura.

Nota: *Flash Player non richiede più l'aggiunta di tutti gli oggetti di un file FLA a un elenco di valori degli indici di tabulazione. Anche se non si specifica un indice di tabulazione per tutti gli oggetti, un screen reader legge correttamente ogni oggetto.*

Ordine di tabulazione L'ordine in base al quale vengono attivati in sequenza gli oggetti quando l'utente preme il tasto Tab. Utilizzare ActionScript per creare l'ordine di tabulazione, oppure, se si dispone di Adobe® Flash® CS3 Professional, utilizzare il pannello Accessibilità. L'ordine di tabulazione assegnato nel pannello Accessibilità non controlla necessariamente l'ordine di lettura.

Ordine di lettura L'ordine in cui uno screen reader legge le informazioni sull'oggetto. Per creare un ordine di lettura, utilizzare ActionScript per assegnare un indice di tabulazione a ogni istanza. Creare un indice di tabulazione per ogni oggetto accessibile, non soltanto per quelli attivabili. Ad esempio, il testo dinamico deve avere indici di tabulazione, anche se un utente non può spostarsi sul testo dinamico con il tasto Tab. Se non si crea un indice di tabulazione per ogni oggetto accessibile in un dato fotogramma, Flash Player ignora tutti gli indici di tabulazione per tale fotogramma ogni volta che è presente uno screen reader e utilizza invece l'ordine di tabulazione predefinito.

Consultare anche

"Uso di ActionScript per creare un ordine di tabulazione per gli oggetti accessibili" a pagina 345

Creazione di un indice dell'ordine di tabulazione per la navigazione da tastiera nel pannello Accessibilità

È possibile creare un indice di tabulazione personalizzato nel pannello Accessibilità per la navigazione da tastiera dei seguenti oggetti:

- Testo dinamico
- Testo di input
- Pulsanti
- Clip filmato, compresi i clip filmato compilati
- Componenti
- Schermate

Nota: *è inoltre possibile utilizzare codice ActionScript per creare un indice dell'ordine di tabulazione per la navigazione da tastiera.*

La sequenza di attivazione degli oggetti segue un ordine numerico, a cominciare dal numero di indice più basso. Una volta raggiunto il numero di indice più alto, l'attivazione ritorna al numero di indice più basso.

Quando si spostano oggetti indicizzati definiti dall'utente all'interno di un documento (o in un altro documento), Flash mantiene gli attributi dell'indice. Verificare e risolvere eventuali conflitti di indice; ad esempio, se due oggetti diversi sullo stage hanno lo stesso numero di indice di tabulazione.

Importante: *se due o più oggetti hanno lo stesso indice di tabulazione in un dato fotogramma, Flash segue l'ordine in cui gli oggetti sono stati collocati sullo stage.*

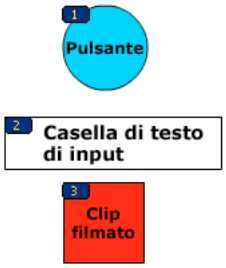
Creazione e visualizzazione di un indice dell'ordine di tabulazione

1 Selezionare l'oggetto in cui si desidera assegnare un ordine di tabulazione

2 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Accessibilità.

3 Se si sta fornendo un indice solo per l'oggetto selezionato, nel campo di testo Indice tabulazione, immettere un numero intero positivo (fino a 65535) che rispecchia l'ordine con cui l'oggetto selezionato deve ricevere l'attivazione.

4 Per visualizzare un ordine di tabulazione, selezionare Visualizza > Mostra ordine tabulazioni: I numeri dell'indice di tabulazione per i singoli oggetti vengono visualizzati nell'angolo in alto a sinistra dell'oggetto.



Numeri indice di tabulazione

Nota: *gli indici di tabulazione creati con codice ActionScript non vengono visualizzati sullo stage quando è attiva l'opzione Mostra ordine tabulazioni.*

Uso dell'audio con gli screen reader

L'audio è il mezzo di comunicazione più importante per la maggior parte degli utenti di screen reader. Valutare attentamente il modo in cui l'audio inserito nel documento interagisce con il testo letto dagli screen reader. L'ascolto degli screen reader potrebbe risultare difficile se il volume dell'audio dell'applicazione Flash è alto.

Impostazione delle opzioni di accessibilità avanzate per gli screen reader

Disattivazione dell'etichettatura automatica per un oggetto e assegnazione di un nome

1 Sullo stage, selezionare il pulsante o campo di testo di input di cui si desidera gestire l'assegnazione dell'etichetta.

2 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Accessibilità.

3 Selezionare Rendi accessibile l'oggetto (impostazione predefinita).

4 Immettere un nome per l'oggetto. Il nome viene letto come etichetta del pulsante o del campo di testo.

5 Per disattivare l'accessibilità dell'etichetta automatica e fare in modo che venga ignorata dallo screen reader, selezionare l'oggetto di testo sullo stage.

6 Se l'oggetto di testo è testo statico, convertirlo in testo dinamico (nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Tipo testo > Testo dinamico).

7 Deselezionare l'opzione Rendi accessibile l'oggetto.

Nascondere un oggetto allo screen reader

È possibile nascondere un oggetto selezionato agli screen reader oppure decidere di nascondere gli oggetti accessibili contenuti all'interno di un clip filmato o di un'applicazione Flash e sottoporre agli screen reader solo il clip filmato o l'applicazione Flash.

Nota: *nascondere soltanto gli oggetti ripetitivi o che non veicolano alcun contenuto.*

Quando un oggetto è nascosto, viene ignorato dallo screen reader.

1 Sullo stage, selezionare il pulsante o il campo di testo di input da nascondere allo screen reader.

2 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Accessibilità.

3 Nel pannello Accessibilità, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se l'oggetto è un clip filmato, pulsante, campo di testo o altro oggetto, deselezionare Rendi accessibili gli oggetti.
- Se l'oggetto è l'elemento secondario di un clip filmato, deselezionare Rendi accessibili gli oggetti secondari.

Creazione e denominazione di una scelta rapida da tastiera

È possibile creare un tasto di scelta rapida per un oggetto, ad esempio un pulsante, in modo che gli utenti possano raggiungere l'oggetto senza dover ascoltare il contenuto dell'intera pagina. Ad esempio, è possibile creare un tasto di scelta rapida per un menu, una barra degli strumenti, la pagina successiva o un pulsante di invio.

Per creare una scelta rapida da tastiera, scrivere il codice ActionScript per un oggetto. Se si assegna una combinazione di tasti di scelta rapida per un campo di testo di input o un pulsante, è necessario usare anche la classe Key di ActionScript per rilevare il tasto premuto dall'utente durante la riproduzione del contenuto Flash. Vedere Key nel manuale *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*. Vedere Rilevamento di tasti premuti in *Apprendimento di ActionScript2.0 in Adobe Flash*.

Selezionare l'oggetto e aggiungere il nome del tasto di scelta rapida al pannello Accessibilità in modo che lo screen reader possa leggerlo.

Provare il contenuto Flash con più screen reader. La funzionalità dei tasti di scelta rapida dipende anche dal software screen reader in uso. La combinazione di tasti Ctrl+F, ad esempio, è una sequenza di tasti riservata sia per il browser che per lo screen reader. I tasti freccia sono riservati per lo screen reader. Generalmente, è possibile utilizzare i tasti da 0 a 9 della tastiera per le scelte rapide, tuttavia anche questi tasti vengono usati sempre di più dagli screen reader.

Consultare anche

“Prova del contenuto accessibile” a pagina 337

Creazione una scelta rapida da tastiera

1 Sullo stage, selezionare il pulsante o il campo di testo di input per il quale si desidera creare un tasto di scelta rapida.

2 Selezionare Finestra > Altri pannelli > Accessibilità.

3 Nel campo Tasto di scelta rapida, digitare il nome del tasto di scelta rapida, utilizzando le convenzioni seguenti:

- Digitare esattamente i nomi di tasto, quali Ctrl o Alt.
- Utilizzare le maiuscole per le lettere dell'alfabeto.
- Utilizzare il segno più (+) tra i nomi di tasto, senza spazio (ad esempio, Ctrl+A).

Importante: *Flash non controlla se è stato creato il codice ActionScript per codificare il tasto di scelta rapida.*

Mappare Ctrl+7 all'istanza myButton

1 Selezionare l'oggetto sullo stage, visualizzare il pannello Accessibilità e digitare `Ctrl+7` nel campo Tasto di scelta rapida.

2 Immettere il seguente codice ActionScript 2.0 nel pannello Azioni:

```
function myOnPress() {
    trace( "hello" );
}
function myOnKeyDown() {
    if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7
    {
        Selection.setFocus(myButton);
        myButton.onPress();
    }
}
var myListener = new Object();
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;
Key.addListener(myListener);
myButton.onPress = myOnPress;
myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"
Accessibility.updateProperties();
```

Nota: *l'esempio assegna il tasto di scelta rapida Ctrl+7 a un pulsante con il nome di istanza myButton e rende disponibili allo screen reader le informazioni sul tasto di scelta rapida. In questo esempio, quando si preme Ctrl+7 la funzione* `myOnPress` *visualizza il testo "hello" nel pannello Output. Vedere addListener (metodo IME.addListener) nella Guida di riferimento di ActionScript 2.0.*

Creazione dell'accessibilità con ActionScript

Informazioni su ActionScript e l'accessibilità

È possibile creare documenti accessibili tramite il codice ActionScript. Per le proprietà di accessibilità che sono valide per l'intero documento, è possibile creare o modificare una variabile globale chiamata `_accProps`. Vedere la proprietà `_accProps` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Per le proprietà valide per un oggetto specifico, è possibile utilizzare la sintassi `nomeistanza._accProps`. Il valore `_accProps` è un oggetto che può includere una delle seguenti proprietà:

Proprietà	Tipo	Selezione equivalente nel pannello Accessibilità	Si applica a
`.silent`	Boolean	Rendi accessibile il filmato/Rendi accessibile l'oggetto (logica inversa)	Interi documenti Pulsanti Clip filmato Testo dinamico Testo di input
`.forceSimple`	Boolean	Rendi accessibili gli oggetti secondari (logica inversa)	Interi documenti Clip filmato
`.name`	string	Name	Interi documenti Pulsanti Clip filmato Testo di input
`.description`	string	Descrizione	Interi documenti Pulsanti Clip filmato Testo dinamico Testo di input
`.shortcut`	string	Scelta rapida	Pulsanti Clip filmato Testo di input

Nota: *il termine logica indica una situazione in cui un valore `true` in ActionScript corrisponde a una casella di controllo che non è selezionata nel pannello Accessibilità; viceversa, un valore `false` in ActionScript corrisponde a una casella di controllo selezionata nel pannello Accessibilità.*

Modificando soltanto la variabile `_accProps` non si ottiene nessun effetto. È inoltre necessario utilizzare il metodo `Accessibility.updateProperties` per informare gli utenti di screen reader riguardo a eventuali modifiche nel contenuto Flash. A seguito della chiamata a tale metodo, Flash Player riesamina tutte le proprietà di accessibilità, aggiorna le descrizioni delle proprietà per lo screen reader e, se necessario, invia allo screen reader gli eventi che indicano le modifiche intercorse.

Quando si aggiornano le proprietà di accessibilità di più oggetti in una sola volta, è sufficiente includere una singola chiamata a `Accessiblity.updateProperties` (gli aggiornamenti troppo frequenti potrebbero rendere alcuni screen reader molto prolissi).

Vedere il metodo Accessibility.updateProperties nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Implementazione del rilevamento degli screen reader con il metodo Accessibility.isActive()

Per creare contenuto Flash che si comporti in un modo specifico se uno screen reader è attivo, è possibile usare il metodo `Accessibility.isActive()` di ActionScript, che restituisce un valore `true` se è presente uno screen reader e `false` in caso contrario. In seguito è possibile progettare il contenuto Flash in modo che si comporti in maniera compatibile con l'uso dello screen reader, ad esempio nascondendo allo screen reader gli elementi secondari. Per ulteriori informazioni, vedere isActive (metodo Accessibility.isActive) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Ad esempio, è possibile utilizzare il metodo `Accessibility.isActive` per decidere se includere o meno animazioni non richieste. Le animazioni non richieste si verificano senza che lo screen reader faccia nulla, il che può creare confusione.

Il metodo `Accessibility.isActive()` fornisce una comunicazione asincrona tra il contenuto Flash e Flash Player; si potrebbe pertanto verificare un leggero ritardo in tempo reale tra il momento in cui viene chiamato il metodo e quello in cui Flash Player diventa attivo, con la conseguente restituzione di un valore`false`non corretto. Per assicurare che il metodo venga chiamato correttamente, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Anziché utilizzare il metodo `Accessibility.isActive()` quando viene eseguito per la prima volta il contenuto Flash, chiamarlo ogni volta che si desidera prendere una decisione riguardo all'accessibilità.
- Inserire un breve ritardo di uno o due secondi all'inizio del documento per dare al contenuto Flash tempo a sufficienza per contattare Flash Player.

Ad esempio, è possibile utilizzare un evento `onFocus` per associare questo metodo a un pulsante. In questo modo si concede al file SWF abbastanza tempo per caricarsi e all'utente di screen reader il tempo necessario per spostarsi con il tasto Tab sul primo oggetto o pulsante sullo stage.

Uso di ActionScript per creare un ordine di tabulazione per gli oggetti accessibili

Per creare l'ordine di tabulazione con codice ActionScript, assegnare la proprietà `tabIndex` ai seguenti oggetti:

- Testo dinamico
- Testo di input
- Pulsanti
- Clip filmato, compresi i clip filmato compilati
- Fotogrammi della linea temporale
- Schermate

Fornire un ordine di tabulazione completo per tutti gli oggetti accessibili. Se si crea un ordine di tabulazione per un fotogramma e non si specifica un ordine di tabulazione per un oggetto accessibile nel fotogramma, Flash Player ignora tutte le assegnazioni personalizzate dell'ordine di tabulazione. Inoltre, è necessario che tutti gli oggetti assegnati a un ordine di tabulazione, ad eccezione dei fotogrammi, abbiano un nome di istanza specificato nel campo di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà. Anche gli elementi che non fanno parte di fermi di tabulazione, ad esempio il testo, devono essere inclusi nell'ordine di tabulazione se è necessario leggerli in tale ordine.

Poiché al testo statico non può essere assegnato un nome di istanza, tale testo non può essere incluso nell'elenco dei valori della proprietà `tabIndex`. Come risultato, una singola istanza di testo statico presente in qualsiasi parte del file SWF provoca il ripristino delle impostazioni predefinite per l'ordine di lettura.

Per specificare un ordine di tabulazione, assegnare un numero d'ordine alla proprietà `tabIndex`, come mostrato nell'esempio seguente:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

Vedere `tabIndex` in `Button`, `MovieClip` e `TextField` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

È inoltre possibile utilizzare il metodo `tabChildren()` o `tabEnabled()` per assegnare un ordine di tabulazione personalizzato. Vedere `MovieClip.tabChildren`, `MovieClip.tabEnabled` e `TextField.tabEnabled` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Consultare anche

“Creazione di un indice dell'ordine di tabulazione per la navigazione da tastiera nel pannello Accessibilità” a pagina 341

Uso di componenti accessibili

È possibile accelerare la creazione di applicazioni accessibili utilizzando un set di base di componenti dell'interfaccia utente. Questi componenti automatizzano la maggior parte delle pratiche più comuni legate all'etichettatura e all'accesso da tastiera. La prova e la guida assicurano all'utente di acquisire una notevole esperienza con le maggiori applicazioni. Flash comprende il seguente set di componenti accessibili:

- SimpleButton
- CheckBox
- RadioButton
- Label
- TextInput
- TextArea
- ComboBox
- ListBox
- Window
- Alert
- DataGrid

I componenti Flash accessibili devono contenere codice ActionScript che ne definisce il comportamento accessibile. Per informazioni su quali componenti accessibili funzionano con gli screen reader, vedere la pagina Web sull'accessibilità di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_accessibility_it/.

Per informazioni generali sui componenti, vedere "Informazioni sui componenti" nella guida *Uso dei componenti ActionScript 2.0*.

Per ciascun componente accessibile, attivare la porzione accessibile del componente con il comando `enableAccessibility()`. Questo comando include l'oggetto Accessibility con il componente quando il documento viene compilato. Poiché non esiste un modo semplice per rimuovere un oggetto dopo che è stato aggiunto al componente, queste opzioni sono disattivate per impostazione predefinita. Pertanto, è importante attivare l'accessibilità per ciascun componente. Eseguire questa procedura solo una volta per ciascun componente; non è necessario attivare l'accessibilità per ciascuna istanza di un componente in un dato documento. Vedere “Componente Button”, “Componente CheckBox”, “Componente ComboBox”, “Componente Label”, “Componente List”, “Componente RadioButton” e “Componente Window” nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

Capitolo 18: Operazioni con le schermate

La funzione Schermate in Adobe® Flash® CS3 Professional non supporta ActionScript™ 3.0. Per utilizzare le schermate è necessario partire da un file FLA basato su ActionScript 2.0.

Documenti basati sulle schermate e ambiente di creazione delle schermate

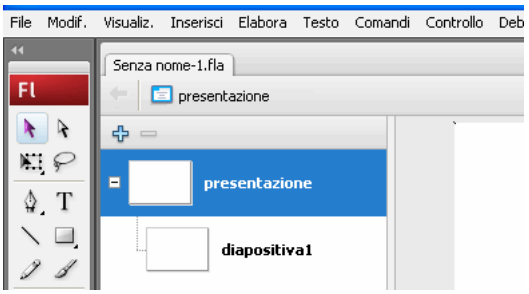
Informazioni sull'ambiente di creazione delle schermate

Le schermate forniscono un'interfaccia utente di progettazione con elementi strutturali di base che facilitano la creazione di documenti Flash complessi e ordinati gerarchicamente, quali presentazioni o applicazioni basate su form.

Nota: *la funzione Schermate in Flash non supporta ActionScript 3.0. Per utilizzare le schermate è necessario partire da un file FLA basato su ActionScript 2.0.*

Mediante le schermate è possibile mettere a punto applicazioni complesse senza ricorrere all'uso di più fotogrammi e livelli sulla linea temporale e senza visualizzare la linea temporale.

Durante la creazione di un documento basato su schermate, queste vengono disposte in una gerarchia strutturata creata dall'utente. Per strutturare il documento, nidificare le schermate in una configurazione ad albero. Questo consente di vedere in anteprima e modificare facilmente la struttura del documento.



Particolare del tavolo di montaggio predefinito di una nuova Presentazione Flash. Le miniature delle schermate sono visualizzate nel riquadro della struttura delle schermate a sinistra del tavolo di montaggio e la linea temporale è compressa.

Per realizzare un documento basato su schermate, creare innanzi tutto un nuovo documento Presentazione diapositive o Applicazione form. Successivamente, aggiungere le schermate, configurare le schermate e aggiungere il contenuto, quindi aggiungere i comportamenti per creare i controlli e le transizioni per le schermate.

Presentazioni di diapositive e applicazioni form con schermate

Esistono due tipi di documento basato su schermate. Il tipo di documento selezionato determina il tipo di schermata predefinita nel documento.

- Una Presentazione Flash utilizza la schermata diapositiva come tipo di schermata predefinita. Una schermata diapositiva è studiata appositamente per una presentazione sequenziale.
- Un'Applicazione modulo Flash utilizza la schermata form come tipo di schermata predefinita. Una schermata form è studiata appositamente per una presentazione non lineare basata su form.

Sebbene ogni documento disponga di un tipo di schermata predefinita, in un documento basato su schermate è possibile includere sia schermate diapositiva che schermate form.

Per controllare le schermate, impostare i parametri per le schermate dispositiva o form nella finestra di ispezione Proprietà, oppure utilizzare il codice ActionScript. Per ulteriori informazioni, vedere "Classe Screen", "Classe Form" e "Classe Slide" nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

Le *schermate diapositiva* consentono di creare documenti Flash con contenuto sequenziale, ad esempio una presentazione di diapositive. In base al comportamento di runtime predefinito, gli utenti possono navigare tra le schermate diapositiva utilizzando i tasti freccia sinistra e destra. Le schermate in sequenza possono sovrapporsi una all'altra, di modo che quella precedente rimane visibile quando si osserva quella successiva. È possibile continuare la riproduzione delle schermate anche dopo che vengono nascoste. Per gestire in automatico la visibilità di ciascuna schermata, utilizzare le schermate diapositiva.

Le *schermate form* consentono di creare applicazioni strutturate basate su form, ad esempio form di registrazione in linea o per l'e-commerce. Per impostazione predefinita, per creare la struttura con le schermate di questo tipo è necessario scrivere codice ActionScript. Per gestire personalmente la visibilità delle singole schermate, utilizzare le schermate form.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di documenti basati su schermate che utilizzano ActionScript, vedere "Informazioni sull'organizzazione del codice per le schermate" in *Uso dei componenti ActionScript 2.0*.

Consultare anche

"Creazione di controlli ed effetti di transizione per schermate con comportamenti" a pagina 357

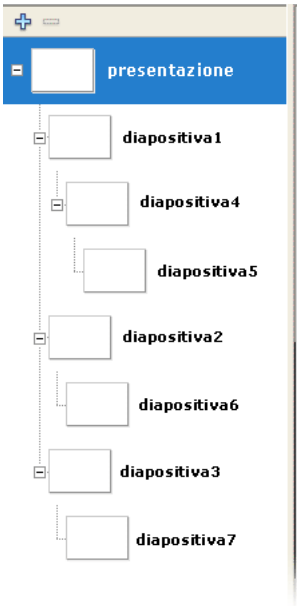
Struttura e gerarchia dei documenti

In ogni documento è presente una schermata principale al livello più alto. In una Presentazione Flash, per impostazione predefinita la schermata di livello più alto si chiama Presentazione. In un'Applicazione modulo Flash, per impostazione predefinita la schermata di livello più alto si chiama Applicazione.

La schermata di livello più alto è il contenitore di tutto quanto viene aggiunto al documento, incluse le altre schermate. In tale schermata è possibile inserire contenuto, non è possibile eliminare o spostare la schermata di livello più alto.

Per alcuni aspetti le schermate sono simili ai clip filmato nidificati: le schermate secondarie ereditano il comportamento di quelle principali e per inviare messaggi da una schermata all'altra si utilizzano i percorsi target in ActionScript. Tuttavia, le schermate non appaiono nella libreria e non è possibile creare più istanze di una schermata.

A un documento è possibile aggiungere più schermate che, a loro volta, possono essere nidificate in altre schermate, creando il numero desiderato di livelli. Una schermata che si trova all'interno di un'altra viene detta *secondaria*. Al contrario, una schermata che ne contiene un'altra viene detta *principale*. Se una schermata è nidificata a un livello profondo, tutte le schermate dei livelli superiori vengono dette *antenate*, mentre più schermate sullo stesso livello sono di *pari livello*. Tutte le schermate nidificate in un'altra schermata ne costituiscono le *discendenti*. In una schermata secondaria è presente tutto il contenuto delle relative schermate antenate.



La diapositiva di livello più alto ha tre schermate secondarie, Diapositiva 1, Diapositiva 2 e Diapositiva 3. Diapositiva 1 ha una diapositiva secondaria in cui è nidificata un'altra diapositiva secondaria.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di documenti basati su schermate che utilizzano ActionScript, vedere "Informazioni sull'organizzazione del codice per le schermate" in *Uso dei componenti ActionScript 2.0*.

Uso dei precaricatori con i documenti basati su schermate

Per includere un precaricatore (un file SWF separato che carica il file SWF principale) nel documento basato su schermate, creare il precaricatore come file SWF separato (non basato su schermate) e caricare il file SWF del documento basato su schermate dall'interno del file SWF del precaricatore.

Non è possibile creare un precaricatore in un documento basato su schermate, poiché tutte le schermate in un documento si trovano sul primo fotogramma della linea temporale principale; pertanto, non è possibile chiamare o caricare altri fotogrammi.

Operazioni con le schermate

Aggiunta di schermate a un documento

È possibile aggiungere una schermata di tipo predefinito oppure selezionare un tipo di schermata allo stesso livello di quella attualmente selezionata. La nuova schermata è quindi di *pari livello* rispetto a quella selezionata. È anche possibile aggiungere una schermata nidificata a un livello più basso rispetto a quella selezionata. Per visualizzare tutte le schermate di un documento, utilizzare il riquadro della struttura delle schermate.

Quando si aggiungono schermate a un documento, Flash funziona secondo alcuni comportamenti predefiniti:

- Utilizza per la nuova schermata il tipo di schermata associato al documento, ovvero il tipo diapositiva per una presentazione o il tipo form per un'applicazione form. Per inserire una schermata di tipo diverso, utilizzare il comando Inserisci tipo di schermata del menu di scelta rapida delle schermate.
- Inserisce la prima schermata aggiunta direttamente dopo la schermata di livello più alto, al livello immediatamente successivo.
- Inserisce una schermata dopo quella attualmente selezionata, allo stesso livello. Se il documento contiene schermate nidificate sotto quella attualmente selezionata, la schermata nuova viene aggiunta dopo quelle nidificate, allo stesso livello della schermata selezionata.

- Flash inserisce una schermata nidificata direttamente dopo quella attualmente selezionata, nidificandola al livello immediatamente successivo. Se il documento contiene già una o più schermate nidificate sotto quella selezionata, la nuova schermata viene aggiunta dopo tutte le schermate nidificate già esistenti, al livello immediatamente successivo rispetto a quella selezionata.

Aggiunta di una schermata del tipo predefinito o di un tipo specifico al livello della schermata corrente

1 Selezionare una schermata nel riquadro della struttura delle schermate.

2 Per aggiungere una schermata del tipo predefinito, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere Invio.
- Fare clic sul pulsante Inserisci schermata (+) nella parte superiore del riquadro della struttura delle schermate.
- Selezionare Inserisci > Schermata.
- Selezionare Inserisci schermata dal menu di scelta rapida delle schermate.

3 Per aggiungere una schermata di un tipo specifico, selezionare Inserisci tipo di schermata dal menu di scelta rapida e selezionare un tipo di schermata.

Aggiunta di una schermata nidificata del tipo predefinito

1 Selezionare una schermata nel riquadro della struttura delle schermate.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere Invio.
- Selezionare Inserisci > Schermata nidificata.
- Selezionare Inserisci schermata nidificata dal menu di scelta rapida delle schermate.

Uso del riquadro della struttura delle schermate

Il riquadro della struttura delle schermate, a sinistra della finestra del documento, visualizza le miniature di tutte le schermate presenti nel documento corrente, in una vista ad albero da comprimere o espandere a seconda delle esigenze. L'albero rappresenta la gerarchia della struttura del documento. Le schermate nidificate vengono visualizzate con un rientro sotto la schermata che le contiene.

Quando viene aggiunta a un documento, la schermata viene visualizzata nel riquadro della struttura delle schermate.

Per nascondere o mostrare le schermate nidificate, comprimere o espandere la struttura ad albero. A sua volta, anche il riquadro della struttura delle schermate può essere nascosto e mostrato, oltre che ridimensionato.

- Per visualizzare una schermata sullo stage, fare clic sulla miniatura corrispondente nel riquadro della struttura delle schermate.
- Per nascondere o visualizzare il riquadro della struttura delle schermate, selezionare Finestra > Altri pannelli > Schermate.
- Per espandere o comprimere la struttura, fare clic sul pulsante Più (+) o Meno (-) accanto a una schermata per mostrare o nascondere le schermate nidificate al suo interno (in Windows) oppure fare clic sul triangolo accanto a una schermata per ottenere lo stesso risultato (in Macintosh).
- Per ridimensionare il riquadro della struttura delle schermate, trascinare la linea di divisione tra il riquadro e la finestra del documento.

Consultare anche

“Creazione di controlli ed effetti di transizione per schermate con comportamenti” a pagina 357

Visualizzazione del menu di scelta rapida di una schermata

Il menu di scelta rapida delle schermate contiene comandi relativi alle schermate.

❖ Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sulla miniatura di una schermata nel riquadro della struttura delle schermate.

Uso di linee temporali con schermate

Ogni schermata ha una propria linea temporale, che per impostazione predefinita è compressa. Per eseguire operazioni con i fotogrammi o i livelli, espandere la linea temporale.

Non è possibile visualizzare o modificare la linea temporale principale di un documento basato sulle schermate.

È possibile aggiungere fotogrammi, fotogrammi chiave e livelli, nonché gestire il contenuto sulla linea temporale di una schermata.

Nella linea temporale, le schermate nidificate funzionano in modo del tutto simile ai clip filmato nidificati, con alcune eccezioni.

Consultare anche

"Modalità di interazione delle schermate con ActionScript" a pagina 359

Uso di Esplora filmato con le schermate

Per visualizzare e organizzare il contenuto di un documento contenente schermate, utilizzare Esplora filmato. Esplora filmato gestisce i documenti contenenti schermate in modo simile a quelli che non ne contengono, con le seguenti eccezioni:

- Esplora filmato visualizza solo il contenuto della schermata corrente, ovvero la schermata selezionata nel riquadro della struttura delle schermate.
- In Esplora filmato non è possibile visualizzare scene, in quanto un documento con schermate non può contenerne.

Selezione, spostamento e modifica di schermate

Quando si seleziona una singola schermata nel riquadro Struttura delle schermate, la schermata appare nella finestra del documento. Per applicare modifiche a più schermate contemporaneamente, selezionare più schermate adiacenti o non adiacenti nel riquadro. Quando si selezionano più schermate, il contenuto della prima schermata selezionata viene visualizzato nel riquadro della struttura delle schermate.

Per impostazione predefinita, il contenuto di una schermata di diapositiva non è visibile quando se ne visualizza la schermata principale nella finestra Documento, in quanto l'opzione di menu di scelta rapida Nascondi schermata è selezionata. Per mostrare il contenuto di una schermata diapositiva quando la relativa schermata principale è visualizzata, deselezionare questa opzione. Quando l'opzione di menu di scelta rapida Nascondi schermata è deselezionata, è possibile selezionare la schermata diapositiva secondaria nello stage. Questa funzione ha effetto solamente nella visualizzazione in fase di creazione e non durante la riproduzione in fase di runtime. Per impostazione predefinita, l'opzione del menu di scelta rapida Nascondi schermata è deselezionata per le schermate form. Attivare l'opzione per nascondere le schermate form secondarie nell'area di visualizzazione durante il processo di creazione.

È possibile tagliare, copiare, incollare e trascinare le schermate nel riquadro della struttura delle schermate per modificarne la posizione all'interno del documento, dal quale possono anche essere eliminate.

Nota: *i termini secondaria, principale e antenata fanno riferimento alle relazioni gerarchiche tra le schermate nidificate.*

Consultare anche

"Struttura e gerarchia dei documenti" a pagina 348

"Accelerazione della visualizzazione del documento" a pagina 462

Visualizzazione di una schermata nella finestra del documento

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare una schermata, fare clic sulla miniatura corrispondente nel riquadro della struttura delle schermate.
- Per spostarsi su una schermata, assicurarsi che il riquadro della struttura delle schermate sia attivo e utilizzare i tasti della tastiera.
- Per navigare tra le diverse schermate, selezionare Visualizza > Vai a e selezionare il nome della schermata dal sottomenu, oppure selezionare Primo, Indietro, Avanti o Ultimo.
- Fare clic sul pulsante Modifica schermata posto a destra della barra di modifica, quindi selezionare il nome della schermata.

Selezione di più schermate nel riquadro della struttura delle schermate

- Per selezionare più schermate adiacenti, fare clic sulla prima e sull'ultima schermata da selezionare tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per selezionare più schermate non adiacenti, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Comando (Macintosh) su ogni schermata.

Modifica di un elemento in una schermata

❖ Selezionare l'elemento nella finestra Documento.

Visualizzazione del contenuto di una schermata secondaria quando è visualizzata la schermata principale

❖ Per disattivare la funzione Nascondi (selezionata per impostazione predefinita per le schermate diapositiva), fare clic su Nascondi schermata nel menu di scelta rapida della schermata secondaria.

Selezione di una schermata secondaria sullo stage

1 Deselezionare Nascondi schermata.

2 Selezionare la schermata principale nel riquadro della struttura delle schermate.

3 Fare clic sul contenuto della schermata secondaria sullo stage.

Modifica di un elemento di una schermata antenata di quella corrente

❖ Fare doppio clic sull'elemento nella finestra Documento.

Nota: *per impostazione predefinita, nella finestra Documento gli elementi nelle schermate antenate della schermata corrente risultano disattivati (ossia visualizzati in grigio).*

Rendering completo di tutti gli elementi delle schermate antenate

❖ Selezionare Visualizza > Modalità anteprima > Completa.

Tagliare o copiare una schermata

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sulla schermata, quindi selezionare Taglia o Copia dal menu di scelta rapida.
- Selezionare Modifica > Taglia o Modifica > Copia.

Incollare una schermata

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Dopo aver tagliato o copiato la schermata, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un'altra schermata, quindi selezionare Incolla dal menu di scelta rapida. La schermata tagliata o copiata viene incollata dopo quella selezionata. Per nidificare la schermata incollata in quella selezionata, selezionare Incolla schermata nidificata dal menu di scelta rapida.

- Dopo aver tagliato o copiato la schermata, selezionare Modifica > Incolla al centro oppure Modifica > Incolla in posizione.

Trascinamento di una schermata nel riquadro della struttura delle schermate

❖ Utilizzando il mouse, trascinare la schermata in qualunque altra posizione nel riquadro della struttura delle schermate. Rilasciare il pulsante del mouse quando la schermata si trova nella posizione desiderata. Per nidificare una schermata all'interno di un'altra schermata, trascinarla verso il lato destro del riquadro della struttura delle schermate sotto quella che diventerà la schermata principale.

Rimozione di una schermata

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sulla schermata, quindi selezionare Taglia o Elimina dal menu di scelta rapida.
- Selezionare la schermata, quindi fare clic sul pulsante Elimina schermata (-) nella parte superiore del riquadro della struttura delle schermate.
- Premere Backspace (Windows) o Canc (Macintosh).

Informazioni sui nomi delle schermate

Per impostazione predefinita, alle schermate vengono assegnati dei nomi sulla base del relativo tipo predefinito, seguendo il loro ordine di creazione: slide1, slide2, form1, form2 e così via. L'ordine di creazione non rispecchia necessariamente l'ordine delle schermate nel riquadro della struttura delle schermate. Ad esempio, è possibile creare tre schermate di pari livello, slide1, slide2 e slide3. Se in seguito si crea una schermata nidificata direttamente sotto slide1, la schermata nidificata viene denominata slide4.

Per rinominare una schermata, compresa quella di primo livello, fare doppio clic sul nome corrispondente nel riquadro della struttura delle schermate, quindi immettere il nuovo nome. È necessario che i nomi delle schermate siano univoci in un documento. Ad esempio, è possibile avere una sola schermata denominata *Pagina_quiz* nel documento.

Il nome di schermata predefinito viene utilizzato come nome di istanza, ovvero il nome che ActionScript utilizza per controllare una schermata. Se si cambia il nome della schermata predefinito, il nome di istanza viene aggiornato con il nuovo nome; allo stesso modo, se viene cambiato il nome di istanza, viene aggiornato il nome della schermata. L'identificatore di concatenamento per la schermata è anche identico al nome della schermata ed è aggiornato quando viene aggiornato il nome della schermata o l'istanza.

È necessario che i nomi di istanza siano conformi ai seguenti requisiti:

- Il nome non deve contenere alcuno spazio.
- Il primo carattere deve essere costituito da una lettera, un carattere di sottolineatura (_) o dal simbolo del dollaro ($).
- Ogni carattere successivo deve essere una lettera, un numero, un carattere di sottolineatura o il simbolo del dollaro.
- Il nome dell'istanza deve essere univoco.

Il nome di istanza può essere cambiato anche nella finestra di ispezione Proprietà.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di documenti basati su schermate che utilizzano ActionScript, vedere "Informazioni sull'organizzazione del codice per le schermate" in *Uso dei componenti ActionScript 2.0*.

Consultare anche

"Impostazione delle proprietà e dei parametri di una schermata" a pagina 355

Annullamento e ripetizione di comandi con le schermate

Utilizzare i comandi di menu Modifica > Annulla e Modifica > Ripeti per annullare e ripetere le seguenti azioni eseguite sulle schermate: aggiungere, tagliare, copiare, incollare, eliminare e nascondere. Le seguenti azioni eseguite sulle schermate vengono registrate nel pannello Cronologia: selezionare, rinominare, eliminare e aggiungere una schermata, nonché aggiungere una schermata nidificata.

Consultare anche

"Comandi Annulla e Ripeti" a pagina 44

Uso della funzione Trova e sostituisci in un documento con schermate

È possibile cercare una stringa di testo, un carattere, un colore, un simbolo, un file audio, un file video oppure un file bitmap importato.

È possibile cercare elementi nell'intero documento oppure nella schermata corrente.

1 Selezionare Modifica > Trova e sostituisci.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per effettuare la ricerca nell'intero documento, selezionare Documento corrente dal menu a comparsa Cerca in.
- Per effettuare la ricerca in una schermata, fare clic nel riquadro della struttura delle schermate e selezionare Schermata corrente dal menu a comparsa Cerca in.

Consultare anche

"Trova e sostituisci" a pagina 72

Accessibilità dell'ambiente di creazione delle schermate Flash

Usando i tasti di scelta rapida invece del mouse, gli utenti possono navigare in un documento e usare vari elementi dell'interfaccia, tra cui le schermate, i pannelli, la finestra di ispezione Proprietà, le finestre di dialogo, lo stage e gli oggetti sullo stage.

Il supporto dell'accessibilità per i documenti basati sulle schermate è simile a quello per gli altri documenti, con una sola eccezione: quando si usano i tasti di scelta rapida per passare da un pannello all'altro (Ctrl+Alt+Tab in Windows oppure Comando+Opzione+Tab in Mac OS), il riquadro della struttura delle schermate viene attivato la prima volta che si usa il tasto di scelta rapida. Nel caso di altri documenti, è la linea temporale a essere attivata per prima.

Il riquadro della struttura delle schermate viene attivato soltanto la prima volta che si passa da un pannello all'altro. In altre parole, se si arriva all'ultimo pannello e si preme di nuovo la scelta rapida da tastiera, il riquadro viene ignorato e viene invece attivato il pannello successivo.

Utilizzare i tasti freccia per passare da una schermata all'altra nel riquadro della struttura delle schermate.

Consultare anche

"Creazione di contenuto accessibile" a pagina 334

Aggiunta di contenuto alle schermate

Aggiunta di contenuto multimediale alle schermate

È possibile aggiungere contenuti multimediali alla schermata attualmente selezionata nel riquadro della struttura delle schermate.

Impostazione delle proprietà e dei parametri di una schermata

La finestra di ispezione Proprietà consente di impostare le proprietà e i parametri delle singole schermate. Sul lato sinistro di questa finestra vengono visualizzati il nome di istanza, la larghezza, l'altezza e le coordinate *x* e *y* di una schermata.

- Il nome di istanza è un nome univoco assegnato a una schermata e viene utilizzato quando vi si fa riferimento nel codice ActionScript. A ogni schermata viene assegnato un nome di istanza predefinito, basato sul nome predefinito presente nel riquadro della struttura delle schermate. Il nome di istanza e il nome della schermata predefinito sono anche identici all'indicatore di concatenamento per la schermata. se si aggiorna il nome di istanza, vengono aggiornati anche il nome della schermata predefinito e l'indicatore di concatenamento.
- La larghezza e l'altezza sono espresse in pixel e i valori presenti nei campi L e A sono di sola lettura. La larghezza e l'altezza vengono determinate dal contenuto della schermata. Per fare in modo che il punto di registrazione rimanga nella stessa posizione relativa quando vengono modificate la larghezza e l'altezza, utilizzare l'opzione Aggancio automatico.
- Le coordinate *x* e *y* di una schermata sono espresse in pixel. Spostare una schermata secondaria sullo stage modificandone le coordinate *x* e *y*. Cambiare il punto di registrazione di una schermata utilizzando l'apposita griglia.

Per controllare il comportamento di una schermata durante la riproduzione, impostare i parametri per le schermate di tipo diapositiva e form.

Modifica del nome di istanza di una schermata

1 Selezionare una schermata nel riquadro della struttura delle schermate.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

3 Sul lato sinistro della finestra di ispezione Proprietà, immettere un nome nella casella Nome istanza.

Nota: *se si aggiorna il nome di istanza, vengono aggiornati anche il nome della schermata nel riquadro della struttura delle schermate e l'identificatore di concatenamento per la schermata.*

Spostamento di una schermata secondaria sullo stage

1 Deselezionare l'opzione Nascondi schermata per la schermata secondaria.

2 Selezionare la schermata principale nel riquadro della struttura delle schermate, quindi selezionare il contenuto della schermata secondaria sullo stage.

3 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

4 Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere nuovi valori per le coordinate *x* e *y*, trascinare la schermata secondaria in un'altra posizione sullo stage, o utilizzare il pannello Allinea.

Definizione della classe ActionScript e del punto di registrazione di una schermata

La scheda Proprietà della finestra di ispezione Proprietà consente di specificare la classe ActionScript della schermata e il relativo punto di registrazione.

- La classe ActionScript specifica la classe di appartenenza della schermata, che determina quali metodi e proprietà sono disponibili per la schermata. Per impostazione predefinita, le schermate diapositiva vengono assegnate alla classe `mx.screens.Slide`, mentre le schermate form sono assegnate alla classe `mx.screens.Form`. È possibile assegnare la schermata a una classe diversa.
- La griglia di registrazione indica la posizione del punto di registrazione della schermata rispetto al suo contenuto. Per impostazione predefinita, il punto di registrazione di una schermata diapositiva è il suo centro e l'opzione Aggancio automatico è attiva. Per impostazione predefinita, il punto di registrazione di una schermata form è l'angolo superiore sinistro e l'opzione Aggancio automatico è inattiva. Per modificare il punto di registrazione, utilizzare la griglia. Per mantenere il punto di registrazione nella stessa posizione rispetto al contenuto di una schermata, anche quando questo viene aggiunto, eliminato o riposizionato, utilizzare l'opzione Aggancio automatico.

L'altezza e la larghezza di una schermata sono determinate dal suo contenuto. Pertanto, il centro della schermata non può essere il centro dello stage.

Nota: *se in un altro documento Flash è stata modificata l'impostazione della griglia delle coordinate nel pannello Informazioni, la griglia delle coordinate del punto di registrazione della schermata potrebbe riflettere le modifiche effettuate. Per controllare l'impostazione della griglia delle coordinate del pannello Informazioni, aprire un documento Flash non basato su schermate o selezionare sullo stage un elemento che non sia una schermata, quindi selezionare Finestra > Informazioni. Per modificare le impostazioni nel pannello Informazioni mentre si effettuano delle operazioni in un documento basato sulle schermate, deselezionare tutte le schermate prima di aprire il pannello.*

Consultare anche

"Accesso alle informazioni sulle istanze nello stage" a pagina 204

Modifica della classe ActionScript di una schermata

1 Selezionare una schermata nel riquadro della struttura delle schermate.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

3 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sulla scheda Proprietà.

4 Immettere un nome nella casella Nome classe. Per ulteriori informazioni sulle classi ActionScript, vedere Classi in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*.

Modifica del punto di registrazione di una schermata

1 Selezionare una schermata nel riquadro della struttura delle schermate.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

3 Fare clic sulla scheda Proprietà, quindi fare clic su un punto nella griglia di registrazione.

Se si fa clic su un punto di registrazione diverso nella griglia di registrazione, il punto dello schermo utilizzato come punto di registrazione cambia. In questo caso, il punto di registrazione si sposta in relazione al contenuto della schermata, mentre la schermata stessa non si sposta.

Impostazione dei parametri di una schermata

La scheda Parametri della finestra di ispezione Proprietà consente di impostare i parametri per controllare la visualizzazione e il comportamento di una schermata durante la riproduzione. Per le schermate di tipo dispositiva e form sono disponibili parametri diversi.

I seguenti parametri sono disponibili solo per le schermate di tipo dispositiva:

- Il parametro autoKeyNav stabilisce se la diapositiva deve utilizzare la gestione da tastiera predefinita per controllare il passaggio alla diapositiva precedente o a quella successiva. Quando `autoKeyNav` è impostato su `true`, premendo il tasto freccia destra o la barra spaziatrice si passa alla diapositiva successiva, mentre premendo il tasto freccia sinistra si passa alla diapositiva precedente. Quando `autoKeyNav` è impostato su `false`, non avviene nessuna gestione da tastiera predefinita. Quando `autoKeyNav` è impostato su `inherit` (impostazione predefinita), la diapositiva eredita l'impostazione di `autoKeyNav` dalla relativa schermata principale. Se anche la diapositiva principale è impostata su `inherit`, viene effettuata una ricerca per individuare tra le antenate una schermata il cui parametro `autoKeyNav` sia impostato su `true` o `false`. Con una diapositiva principale, l'impostazione di `autoKeyNav` su `inherit` restituisce lo stesso risultato dell'impostazione di `true`.

Nota: *questa proprietà può essere impostata indipendentemente per ciascuna diapositiva e ha effetto sulla gestione da tastiera quando tale diapositiva è attivata.*

- Il parametro overlayChildren specifica se le schermate secondarie si sovrappongono l'una all'altra sulla schermata principale durante la riproduzione. Quando `overlayChildren` è impostato su `true`, le schermate secondarie si sovrappongono l'una all'altra. Ad esempio, si supponga che Principale contenga due schermate secondarie, Secondaria 1 e Secondaria 2, che sono voci di elenco puntato nella schermata principale. Se l'utente fa clic sul pulsante Avanti e visualizza Secondaria 1, quando fa clic nuovamente su Avanti e visualizza Secondaria 2, Secondaria 1 rimane comunque visibile. Quando `overlayChildren` è impostato su `false`(impostazione predefinita), Secondaria 1 viene chiusa quando viene visualizzata Secondaria 2. Questo parametro ha effetto soltanto sulle schermate secondarie immediate di una diapositiva, ma non sulle discendenti nidificate.

- Il parametro playHidden specifica se la riproduzione di una diapositiva deve continuare anche quando la diapositiva viene nascosta dopo essere stata mostrata. Quando `playHidden` è impostato su `true` (impostazione predefinita), la riproduzione della diapositiva continua quando la diapositiva viene nascosta dopo essere stata mostrata. Quando `playHidden` è impostato su `false`, la riproduzione si interrompe quando la diapositiva viene nascosta e riprende da fotogramma 1 se viene visualizzata di nuovo.

Esiste un parametro che è disponibile soltanto per le schermate form: il parametro visible indica se una schermata è visibile o nascosta in fase di runtime. Quando `visible` è impostato su `true`, la schermata è visibile in fase di runtime; quando `visible` è impostato su `false`, la schermata è nascosta. Questa proprietà non incide sulla visibilità della schermata nell'ambiente di creazione.

Per le schermate di tipo diapositiva e form sono disponibili parametri diversi.

- Il parametro autoload indica se il contenuto viene caricato automaticamente (`true`) o se per caricare è necessario attendere che venga chiamato il metodo `Loader.load()` (`false`). Il valore predefinito è `true`. Questo parametro viene ereditato dal componente Loader.
- Il parametro contentPath è un URL assoluto o relativo che indica il file da caricare quando viene chiamato il metodo `Loader.load()`. Un percorso relativo deve puntare al file SWF che carica il contenuto. Tale URL deve essere situato nello stesso sottodominio dell'URL in cui si trova il contenuto Flash. Per essere usati in Flash Player o con il comando Prova filmato, tutti i file SWF devono essere memorizzati nella stessa cartella e i nomi dei file non possono includere specifiche relative alla cartella o all'unità disco. Il valore predefinito è undefined fino all'inizio del caricamento. Questo parametro viene ereditato dal componente Loader.

Definizione dei parametri di una schermata

1 Selezionare una schermata nel riquadro della struttura delle schermate.

2 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

3 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sulla scheda Parametri.

4 Fare clic sull'impostazione di un parametro, quindi selezionare un'impostazione dal menu a comparsa.

Creazione di controlli ed effetti di transizione per schermate con comportamenti

Per creare controlli ed effetti di transizione per le schermate, utilizzare i comportamenti. I controlli consentono il passaggio tra le diverse schermate; ad esempio, è possibile passare a un'altra schermata oppure nascondere o mostrare una schermata. Gli effetti di transizione creano animazioni visive che vengono riprodotte mentre la visualizzazione del documento Flash passa da una schermata all'altra.

I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript da aggiungere a un oggetto, ad esempio una schermata, per controllarlo. I comportamenti consentono di aggiungere tutte le caratteristiche della codifica ActionScript al documento senza la necessità di creare il codice ActionScript. Sono disponibili per numerosi oggetti in Flash, compresi clip filmato, campi di testo, file video e audio.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di documenti basati su schermate che utilizzano ActionScript, vedere "Informazioni sull'organizzazione del codice per le schermate" in Uso dei componenti ActionScript 2.0.

Aggiunta di controlli alle schermate utilizzando i comportamenti

Per aggiungere un controllo a una schermata mediante un comportamento, associare il comportamento a un elemento di attivazione, ad esempio un pulsante, un clip filmato o una schermata, e definire la schermata di destinazione alla quale applicare il comportamento. Selezionare l'evento che attiva il comportamento.

Per controllare le schermate diapositiva, aggiungere i seguenti comportamenti: Vai alla prima diapositiva, Vai all'ultima diapositiva, Vai alla diapositiva successiva, Vai alla diapositiva precedente e Vai alla diapositiva (specificare il nome della diapositiva).

Nota: *Vai alla schermata successiva e Vai alla schermata precedente consentono di passare alle schermate che si trovano sullo stesso livello e non a quelle principali o secondarie.*

Per controllare le schermate diapositiva o form, aggiungere i seguenti comportamenti: Mostra schermata specificata (se la schermata è stata nascosta in precedenza) o Nascondi schermata specificata (se la schermata è stata mostrata in precedenza).

1 Selezionare il pulsante, il clip filmato o la schermata che deve attivare il comportamento.

2 Nel pannello Comportamenti, fare clic sul pulsante Aggiungi (+).

3 Selezionare Schermata, quindi selezionare il comportamento desiderato dal sottomenu.

4 Se il comportamento richiede che venga selezionata una schermata di destinazione, viene visualizzata la finestra di dialogo Seleziona schermata. Selezionare la schermata di destinazione nel controllo della struttura. Fare clic su Relativo per utilizzare un percorso target relativo oppure su Assoluto per utilizzare un percorso target assoluto, quindi fare clic su OK.

Nota: *alcuni comportamenti selezionano una schermata di destinazione per impostazione predefinita; ad esempio, Vai alla prima diapositiva seleziona automaticamente la prima schermata. Per questi comportamenti non viene visualizzata la finestra di dialogo Seleziona schermata.*

5 Nella colonna Evento, fare clic nella riga del nuovo comportamento e selezionare un evento dall'elenco. In questo modo si specifica l'evento che attiverà il comportamento; ad esempio, il clic su un pulsante da parte dell'utente, il caricamento di un clip filmato oppure l'attivazione di una schermata. L'elenco degli eventi disponibili dipende dal tipo di oggetto utilizzato per attivare il comportamento.

Consultare anche

"Struttura e gerarchia dei documenti" a pagina 348

"Uso dei percorsi target assoluti e relativi" a pagina 69

Aggiunta di transizioni alle schermate utilizzando i comportamenti

I comportamenti per gli effetti di transizione delle schermate consentono di aggiungere transizioni animate tra le schermate. Per aggiungere una transizione utilizzando un comportamento, si associa direttamente il comportamento alla schermata.

È possibile selezionare la direzione di una transizione: Entrata, per riprodurre l'animazione quando la schermata appare per la prima volta nel documento, oppure Uscita, per riprodurre l'animazione quando la schermata scompare dal documento. È anche possibile specificare la durata, in secondi, di una transizione.

Le opzioni di andamento consentono di modificare la transizione per ottenere effetti diversi.

Alcuni effetti di transizione dispongono di altri parametri che è possibile modificare. Tali parametri sono riportati nella finestra di dialogo Transizioni quando si seleziona la transizione.

Al momento di aggiungere gli effetti di transizione, tenere presenti le linee guida seguenti:

- Nella maggior parte delle situazioni, si consiglia di utilizzare l'opzione Entrata.
- Utilizzare l'opzione Entrata quando si applica una transizione che utilizza l'evento `on(reveal)`.
- Utilizzare l'opzione Uscita quando si applica una transizione che utilizza l'evento `on(hide)`.
- Evitare di aggiungere una transizione Uscita immediatamente prima di una transizione Entrata in una presentazione.
- Per associare lo stesso effetto di transizione a tutte le schermate secondarie di una determinata diapositiva, associarlo all'evento `on(revealChild)` o `on(hideChild)` della schermata principale, anziché duplicare la transizione in tutte le diapositive secondarie.

Aggiunta di un comportamento di transizione

1 Selezionare la schermata alla quale applicare il comportamento.

2 Nel pannello Comportamenti, fare clic sul pulsante Aggiungi (+).

3 Selezionare Schermata > Transizione dal sottomenu.

4 Selezionare una transizione dall'elenco a scorrimento. Viene riprodotta un'anteprima della transizione nell'apposita finestra e ne viene visualizzata una breve descrizione nel relativo campo. L'animazione cambia per rispecchiare le opzioni che vengono selezionate nei passaggi descritti di seguito.

5 In Direzione, selezionare Entrata per riprodurre l'effetto di transizione mentre la schermata appare nel documento e Uscita per riprodurre l'effetto di transizione mentre la schermata scompare nel documento.

6 In Durata, immettere un intervallo di tempo espresso in secondi.

7 In Andamento, selezionare un'opzione per definire lo stile della transizione.

8 Se la transizione dispone di altri parametri, selezionarne le opzioni o immetterne i valori negli appositi campi.

9 Fare clic su OK.

10 Nella colonna Evento del pannello Comportamenti, fare clic nella riga del nuovo comportamento, quindi selezionare un evento dall'elenco. In questo modo si specifica quale evento attiverà il comportamento; ad esempio, il puntatore del mouse che si sposta sulla schermata.

Nomi di istanza, nomi di classe e punti di registrazione delle schermate

Il nome della schermata genera automaticamente il nome di istanza e il nome di classe della schermata. Queste etichette identificative sono necessarie quando si eseguono operazioni di vario genere sulle schermate mediante ActionScript. Per cambiare il comportamento di una schermata, modificarne il punto di registrazione. Queste funzioni possono essere utilizzate nei modi descritti di seguito:

- Il nome di istanza è un nome univoco assegnato a una schermata e viene utilizzato quando vi si fa riferimento nel codice ActionScript. Modificare il nome di istanza nella finestra di ispezione Proprietà. Il nome di istanza è identico al nome della schermata nel riquadro della struttura delle schermate e all'identificatore di concatenamento per la schermata. Se si aggiorna il nome di istanza, anche il nome della schermata e l'indicatore di concatenamento vengono aggiornati.

Nota: *anche le istanze di simbolo, comprendenti clip filmato, pulsanti e immagini, hanno nomi di istanza.*

- Il nome di classe identifica la classe ActionScript alla quale è assegnata la schermata. Per impostazione predefinita, una schermata diapositiva è assegnata alla classe`mx.screens.Slide`, mentre una schermata form è assegnata alla classe `mx.screens`Classe `Form`. Per modificare i metodi e le proprietà disponibili per la schermata, assegnarla a una classe diversa. Per ulteriori informazioni sulle classi ActionScript, vedere Learning_AS2\07_classes.fm.
- La finestra di ispezione Proprietà indica il punto di registrazione nei campi delle coordinate *x* e *y* e nella griglia di registrazione. È possibile spostare il punto di registrazione per assicurare un maggiore controllo nella gestione del contenuto delle schermate. Ad esempio, per creare una forma rotante al centro di una schermata, riposizionare il punto di registrazione al centro della schermata per farla ruotare intorno a tale punto.

Consultare anche

"Uso di simboli, istanze ed elementi di libreria" a pagina 196

Modalità di interazione delle schermate con ActionScript

L'interazione delle schermate con ActionScript è molto simile a quella dei clip filmato nidificati. Tuttavia, sono riscontrabili alcune differenze.

Osservare le seguenti indicazioni quando si utilizzano le schermate con ActionScript:

- Quando si seleziona una schermata nel riquadro della struttura delle schermate e si aggiunge uno script di ActionScript, questo viene aggiunto direttamente alla schermata come azione oggetto, così come lo script di ActionScript viene aggiunto direttamente a un clip filmato. Utilizzare le azioni oggetto se il codice è semplice (ad esempio per definire la navigazione tra le schermate) oppure i file ActionScript esterni se il codice è più complesso.
- Per ottenere risultati ottimali, organizzare la struttura del documento e finalizzare i nomi di schermata prima di aggiungere ActionScript. Se si rinomina una schermata, il nome di istanza viene automaticamente modificato ed è necessario aggiornare i nomi di istanza nel codice ActionScript già scritto.

- Per aggiungere un'azione di fotogramma alla linea temporale di una schermata, selezionare la schermata, aprire la linea temporale (Finestra > Linea temporale) e selezionare il primo fotogramma della linea temporale. Se il codice di una schermata è complesso, utilizzare un file ActionScript esterno anziché un'azione di fotogramma.
- Non è possibile visualizzare o modificare la linea temporale principale di un documento basato sulle schermate. Tuttavia, è possibile identificare come target la linea temporale principale utilizzando `_robot` in un percorso target.
- Ogni schermata viene automaticamente associata a codice ActionScript, in base alla classe. È possibile cambiare la classe a cui è assegnata una schermata, nonché impostare alcuni parametri di una schermata nella finestra di ispezione Proprietà.
- Per controllare le schermate mediante ActionScript, utilizzare le classi Screen, Slide e Form.
- Per creare l'interattività, utilizzare i componenti ogni volta che è possibile. Non inserire più di 125 istanze di componente complessive in un solo file FLA.
- Per creare la funzionalità di navigazione tra le diapositive, utilizzare `rootSlide`. Ad esempio, per richiamare la diapositiva corrente, utilizzare `rootSlide.currentSlide`.
- Non tentare di inserire la navigazione tra diapositive all'interno dei gestori `on(reveal)` o `on(hide)`.
- Evitare di aggiungere un evento `on(keydown)` o `on(keyup)` al codice ActionScript che controlla una schermata.

Per ulteriori informazioni sul controllo delle schermate con ActionScript, vedere “Classe Screen”, “Classe Form” e “Classe Slide” nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

Per informazioni sulla classe Object e sul gestore di eventi `onclipEvent()`, vedere "Object" e "Gestore onClipEvent"nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di documenti basati su schermate che utilizzano ActionScript, vedere “Informazioni sull'organizzazione del codice per le schermate” in *Uso dei componenti ActionScript 2.0*.

Consultare anche

“Informazioni sui clip filmato nidificati e sulla gerarchia di elementi principali e secondari” a pagina 68

Uso di componenti con schermate

È possibile utilizzare i componenti con le schermate per creare applicazioni complesse e strutturate in Flash. I componenti sono particolarmente utili in combinazione con i form, al fine di creare applicazioni strutturate che visualizzano i dati e consentono l'interattività non lineare degli utenti. Ad esempio, utilizzare i form per compilare un componente contenitore.

Quando si utilizzano i componenti con le schermate, utilizzare Focus Manager per creare controlli di navigazione personalizzata tra i componenti. Focus Manager specifica l'ordine con il quale i componenti vengono attivati quando un utente preme il tasto Tab per spostarsi all'interno dell'applicazione. Ad esempio, personalizzare un'applicazione form in modo che un utente possa premere Tab per passare da un campo all'altro e premere Invio per inviare il form.

Per informazioni su Focus Manager, vedere “Navigazione con attivazione personalizzata del componente” e “Classe FocusManager” nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

È anche possibile utilizzare il pannello Accessibilità per creare un ordine di tabulazione.

Consultare anche

“Visualizzazione e creazione dell'ordine di tabulazione e dell'ordine di lettura” a pagina 340

Capitolo 19: ActionScript

ActionScript™ è il linguaggio per la creazione di script in Flash. Utilizzare ActionScript per ottenere la riproduzione delle proprie applicazioni in modo non lineare e per aggiungere funzionalità interessanti o complesse che non possono essere rappresentate nella linea temporale.

Operazioni con ActionScript

Informazioni su ActionScript

Il linguaggio per la creazione di script ActionScript permette di aggiungere alla propria applicazione funzioni di controllo della riproduzione, opzioni di visualizzazione dei dati e contenuto interattivo complesso. È possibile aggiungere ActionScript nell'ambiente di creazione usando il pannello Azioni, la finestra Script oppure un editor esterno.

ActionScript presenta regole di sintassi specifiche e parole chiave riservate e consente di utilizzare le variabili per memorizzare e recuperare informazioni. ActionScript presenta una grande libreria di classi incorporate che consentono di creare oggetti per eseguire molte utili operazioni. Per ulteriori informazioni su ActionScript, consultare le guide *Programmazione in ActionScript 3.0*, *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* o le *Guide di riferimento di ActionScript*.

Per iniziare a creare script, non è necessario conoscere tutti gli elementi di ActionScript; è sufficiente avere un obiettivo chiaro per poter iniziare a creare script contenenti azioni semplici.

ActionScript e JavaScript sono entrambi basati sulla specifica ECMA-262, lo standard internazionale del linguaggio di programmazione ECMAScript. Per questo motivo, gli sviluppatori che già conoscono JavaScript troveranno ActionScript particolarmente facile da imparare. Per ulteriori informazioni su ECMAScript, visitare il sito www.ecma-international.org.

Uso della documentazione di ActionScript

Dal momento che esistono più versioni di ActionScript (2.0 e 3.0) e più modalità di inserimento nei file FLA, è possibile imparare a utilizzare ActionScript in diversi modi.

Questa Guida in linea descrive l'interfaccia utente grafica per lavorare con ActionScript. Questa interfaccia include il pannello Azioni, la finestra Script, la modalità Assistente Script, il pannello Comportamenti, il pannello Output e il pannello Errori del compilatore. Questi argomenti sono validi per tutte le versioni di ActionScript.

Per le singole versioni di ActionScript è disponibile altra documentazione Adobe; consultare *Programmazione in ActionScript 3.0*, *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*, *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x* o *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*. Per informazioni sul vocabolario di ActionScript, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript* per la versione utilizzata.

Per esercitazioni video su ActionScript 3.0, il flusso di lavoro e i componenti di Flash, vedere quanto segue:

- Guida introduttiva ad ActionScript 3.0: www.adobe.com/go/vid0129_it
- Creazione di classi con ActionScript 3.0: www.adobe.com/go/vid0130_it
- Flusso di lavoro di Flash: www.adobe.com/go/vid0132_it
- Uso dei componenti: www.adobe.com/go/vid0133_it

Per esercitazioni su ActionScript, vedere www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it. Di seguito sono riportate le esercitazioni disponibili:

- Creazione di un'applicazione
- Aggiunta di interattività
- Operazioni con oggetti e classi

Versioni di ActionScript

In Flash sono incluse più versioni di ActionScript, per soddisfare le esigenze dei diversi sviluppatori e dei diversi dispositivi hardware di riproduzione.

- ActionScript 3.0 ha un tempo di esecuzione estremamente rapido. Rispetto alle altre versioni di ActionScript, questa versione richiede una maggiore familiarità con i concetti della programmazione orientata agli oggetti. ActionScript 3.0 è completamente conforme con le specifiche ECMAScript, offre una migliore elaborazione XML, un migliore modello di eventi e una migliore architettura per lavorare con gli elementi dello schermo. I file FLA che utilizzano ActionScript 3.0 non possono includere versioni precedenti di ActionScript.
- ActionScript 2.0 è più semplice da imparare di ActionScript 3.0. Sebbene Flash Player esegua il codice ActionScript 2.0 compilato più lentamente rispetto al codice ActionScript 3.0 compilato, ActionScript 2.0 si rivela utile per diversi tipi di progetti che non richiedono notevoli risorse di calcolo, ad esempio contenuti più orientati alla progettazione. ActionScript 2.0 si basa inoltre sulla specifica ECMAScript, ma non è perfettamente conforme.
- ActionScript 1.0 è la forma più semplice di ActionScript ed è ancora usato da alcune versioni di Flash Lite Player. ActionScript 1.0 e 2.0 possono coesistere nello stesso file FLA.
- ActionScript per Flash Lite 2.x è un sottoinsieme di ActionScript 2.0 supportato da Flash Lite 2.x ed eseguito su cellulari e dispositivi mobili.
- ActionScript per Flash Lite 1.x è un sottoinsieme di ActionScript 1.0 supportato da Flash Lite 1.x ed eseguito su cellulari e dispositivi mobili.

Modalità delle operazioni con ActionScript

Esistono diverse modalità delle operazioni con ActionScript:

- La modalità Assistente script permette di aggiungere ActionScript al file FLA senza dovere scrivere il codice. È possibile selezionare azioni: il software si presenta con un'interfaccia utente per l'immissione dei parametri richiesti per ciascuna di esse. È necessario conoscere un po' le funzioni da usare per compiere operazioni specifiche, ma non occorre imparare la sintassi. Questa modalità viene utilizzata da molti sviluppatori e non programmatori.
- Anche i comportamenti consentono di aggiungere codice al file senza scriverlo. I comportamenti sono script predefiniti per le operazioni comuni. È possibile aggiungere un comportamento e configurarlo con facilità nel pannello Comportamenti. I comportamenti sono disponibili solo per ActionScript 2.0 e versioni precedenti.
- La scrittura del proprio ActionScript consente la massima flessibilità e il migliore controllo del documento, ma richiede una certa familiarità con il linguaggio e le convenzioni di ActionScript.
- I componenti sono clip filmato predefiniti che permettono di implementare funzionalità complesse. Un componente può essere un semplice controllo dell'interfaccia utente, ad esempio una casella di controllo, oppure può essere un controllo più complesso, quale un riquadro di scorrimento. È possibile personalizzare la funzionalità e l'aspetto di un componente e scaricare i componenti creati da altri sviluppatori. Nel caso della maggior parte dei componenti è necessario scrivere del codice ActionScript per attivare o controllare un componente. Per ulteriori informazioni, vedere Informazioni sui componenti ActionScript 3.0 in *Uso dei componenti ActionScript 3.0* o Informazioni sui componenti in *Uso dei componenti ActionScript 2.0*.

Consultare anche

"Modalità Assistente script e comportamenti" a pagina 367

Scrittura di codice ActionScript

La scrittura di codice ActionScript nell'ambiente di creazione avviene mediante il pannello Azioni o la finestra Script. Il pannello Azioni e la finestra Script contengono un editor di codice completamente funzionale che include suggerimenti sul codice, colorazione, formattazione, evidenziazione e controllo della sintassi, debug, numeri di riga, funzione di a capo automatico e supporto di Unicode.

- Utilizzare il pannello Azioni per scrivere script che facciano parte del documento Flash, ossia script incorporati nel file FLA. Il pannello Azioni presenta funzionalità come la casella degli strumenti Azioni (che consente di accedere

rapidamente agli elementi principali del linguaggio ActionScript) e Assistente script (che guida l'utente richiedendo l'immissione degli elementi necessari alla creazione degli script).

- Utilizzare la finestra Script per scrivere script esterni, ossia script o classi memorizzati in file esterni. Per la creazione di un file AS esterno è anche possibile utilizzare il proprio editor di testo. La finestra Script contiene funzioni di assistenza quali i suggerimenti sul codice, la colorazione, la verifica della sintassi e la formattazione automatica.

Consultare anche

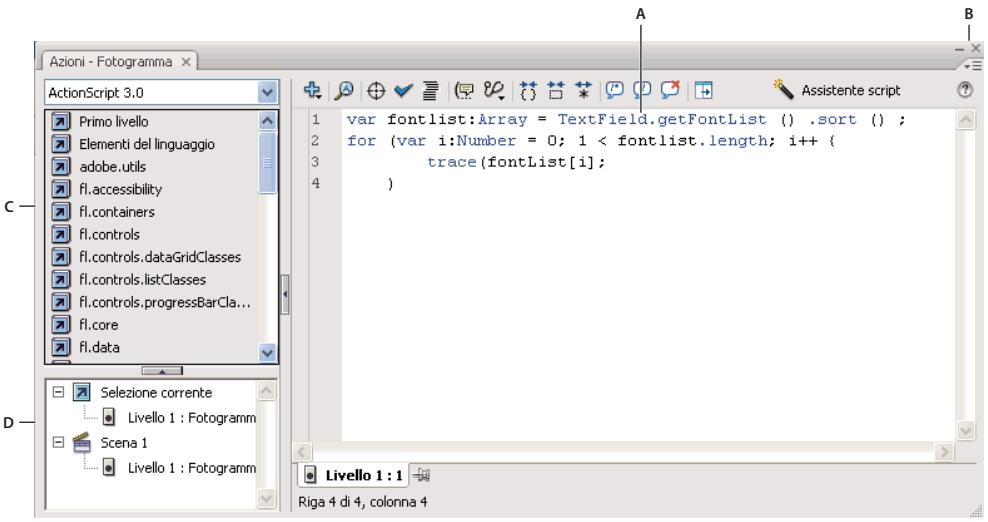
"Debug di ActionScript 1.0 e 2.0" a pagina 380

"Debug di ActionScript 3.0" a pagina 389

"Modalità Assistente script e comportamenti" a pagina 367

Panoramica del pannello Azioni

Per creare script incorporati in un file FLA, immettere il codice ActionScript direttamente nel pannello Azioni. Il pannello Azioni contiene tre riquadri: la casella degli strumenti Azioni, che raggruppa gli elementi ActionScript per categoria, Script navigator, che consente di spostarsi rapidamente fra gli script del documento Flash, e il riquadro dello script, nel quale viene scritto il codice ActionScript.



***A.** Riquadro dello script **B.** Menu del pannello **C.** Casella degli strumenti Azioni **D.** Script navigator*

Consultare anche

"Blocco degli script nel pannello Azioni" a pagina 378

Visualizzazione del pannello Azioni

❖ Selezionare Finestra > Azioni oppure premere il tasto F9.

Uso della casella degli strumenti Azioni

❖ Inserire un elemento ActionScript nel riquadro dello script facendo doppio clic sull'elemento o trascinandolo direttamente nel riquadro.

Nella casella degli strumenti Azioni, le varie voci sono suddivise in categorie ed è presente anche una categoria che elenca tutte le voci in ordine alfabetico.

Uso del riquadro dello script

❖ Digitare il codice.

Ridimensionamento della casella degli strumenti Azioni o del riquadro dello script

- Trascinare la barra verticale visualizzata tra la casella degli strumenti Azioni e il riquadro dello script.
- Fare clic sul pulsante Mostra/Nascondi casella degli strumenti nella parte superiore del pannello Azioni.
- Fare doppio clic sulla barra verticale per comprimere la casella degli strumenti Azioni; fare nuovamente doppio clic sulla barra per visualizzare la casella degli strumenti Azioni.
- Fare clic sul pulsante freccia sulla barra verticale per espandere o comprimere la casella degli strumenti Azioni.

Quando la casella degli strumenti Azioni è nascosta, è comunque possibile utilizzare il pulsante Aggiungi (+) per accedere alle relative voci.

Uso di Script navigator

- Fare clic su un elemento in Script navigator; lo script associato all'elemento viene visualizzato nel riquadro dello script, mentre l'indicatore di riproduzione si sposta sulla posizione corrispondente nella linea temporale.
- Fare doppio clic su un elemento in Script navigator, per *bloccare* lo script.

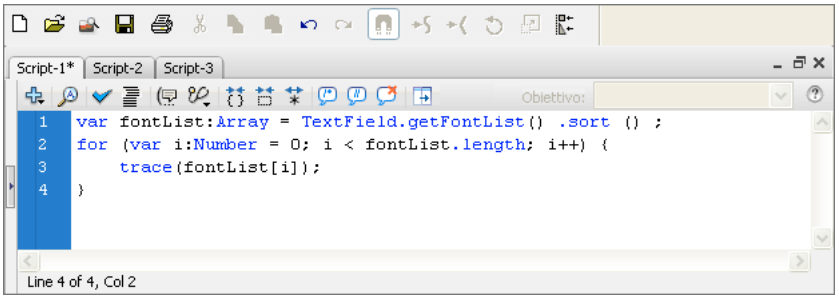
Stampa delle azioni

1. Selezionare Stampa dal menu a comparsa del pannello Azioni.
2. Selezionare le opzioni desiderate e fare clic su Stampa.

Poiché il file stampato non conterrà informazioni sul file di origine, si consiglia di immettere informazioni come il nome del file FLA in un'azione `comment` dello script.

Panoramica della finestra Script

Nella finestra Script è possibile creare file di script esterni, da importare nell'applicazione in uso. Possono essere script di ActionScript, file Flash Communication oppure JavaScript Flash. Nel menu Aggiungi (+) vengono elencati gli elementi del linguaggio disponibili per il tipo di script creato.



Finestra Script

Se sono aperti contemporaneamente più file esterni, i nomi dei file sono visualizzati nelle schede presenti nella sezione superiore della finestra Script.

Nella finestra Script è possibile utilizzare le seguenti funzioni: menu Aggiungi (+), che è come la casella degli strumenti Azioni, trova e sostituisci, controllo della sintassi, colorazione della sintassi, formattazione automatica, suggerimenti sul codice, commenti sul codice, opzioni di debug (solo per file ActionScript) e ritorno a capo automatico. Nella finestra Script è inoltre possibile visualizzare i numeri di riga e i caratteri nascosti.

La finestra Script non contiene funzioni di assistenza quali Script navigator, la modalità Assistente script e i comportamenti. Queste funzioni sono utili solo nell'ambito della creazione di un file Flash, non dei file di script esterni.

Consultare anche

"Creazione e gestione di script" a pagina 369

Creazione di un file esterno nella finestra Script

1 Selezionare File > Nuovo.

2 Selezionare il tipo di file esterno che si desidera creare (file ActionScript, file comunicazione ActionScript o file JavaScript Flash).

Modifica di un file esistente nella finestra Script

- Per aprire uno script esistente, selezionare File > Apri e aprire un file di ActionScript (AS) esistente.
- Per modificare uno script già aperto, fare clic sulla scheda del documento in cui è visualizzato il nome dello script.

Strumenti del pannello Azioni e della finestra Script

Le barre degli strumenti del pannello Azioni e della finestra Script consentono di accedere alle funzioni di assistenza sul codice che semplificano e consentono di organizzare meglio la creazione di codice in ActionScript. Gli strumenti sono diversi, a seconda che si utilizzi il pannello Azioni o la finestra Script.

Aggiunge un nuovo elemento allo script Visualizza gli elementi del linguaggio presenti anche nella casella degli strumenti Azioni. Selezionare un elemento per aggiungerlo allo script.

Trova Consente di trovare e sostituire del testo nello script.

Inserisci percorso target (Solo pannello Azioni) Fornisce assistenza durante l'impostazione di un percorso target assoluto o relativo per un'azione dello script.

Controlla sintassi Verifica la presenza di eventuali errori di sintassi nello script corrente. Gli errori di sintassi vengono elencati nel pannello Output.

Formattazione automatica Formatta lo script per garantire un'adeguata sintassi del codice e migliorare la leggibilità. È possibile impostare le preferenze di formattazione automatica nella finestra di dialogo Preferenze, accessibile mediante il menu Modifica o mediante il menu del pannello Azioni.

Mostra suggerimento sul codice Se è stata disattivata la funzione di suggerimento sul codice, è possibile usare questo comando per visualizzare un suggerimento relativo alla riga di codice su cui si sta lavorando.

Opzioni di debug (Solo pannello Azioni) Imposta e rimuove i punti di interruzione nello script, in modo che durante il debug sia possibile procedere riga per riga nello script. Le opzioni di debug possono essere utilizzate solo per i file ActionScript, non per i file di comunicazione di ActionScript e per i file JavaScript Flash.

Comprimi tra parentesi Consente di comprimere il codice che appare all'interno delle parentesi graffe o delle parentesi in cui si trova il punto di inserimento.

Comprimi selezione Comprime il blocco di codice attualmente selezionato.

Espandi tutto Espande tutto il codice compresso presente nello script corrente.

Applica blocco di commento Consente di aggiungere marcatori di commento all'inizio e alla fine del blocco di codice selezionato.

Applica riga di commento Consente di aggiungere un marcatore di commento di una sola riga nel punto di inserimento o all'inizio di ogni riga di codice in una selezione multiriga.

Rimuovi commento Rimuove i marcatori di commento dalla riga corrente o da tutte le righe della selezione corrente.

Mostra/Nascondi casella degli strumenti Visualizza o nasconde la casella degli strumenti Azioni.

Assistente script (Solo pannello Azioni)Nella modalità Assistente script viene presentata un'interfaccia utente per l'immissione degli elementi necessari a creare gli script.

Guida Visualizza informazioni di riferimento relative all'elemento di ActionScript selezionato nel riquadro dello script. Ad esempio, se si fa clic su un'istruzione `import` quindi si seleziona il pulsante della Guida, nel pannello della Guida viene visualizzato l'argomento relativo all'`importazione`.

Menu Pannello (Solo pannello Azioni)Contiene i comandi e le preferenze per il pannello Azioni. Ad esempio, è possibile impostare i numeri di riga e la funzione di a capo automatico, accedere alle preferenze di ActionScript e importare o esportare gli script.

Consultare anche

"Creazione e gestione di script" a pagina 369

"Debug di ActionScript 3.0" a pagina 389

"Debug di ActionScript 1.0 e 2.0" a pagina 380

Impostazione delle preferenze di ActionScript

Che si modifichi il codice nel pannello Azioni o nella finestra Script, è possibile modificare un'unica serie di preferenze.

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic su ActionScript nell'elenco Categoria.

2 Impostare una o più delle preferenze seguenti:

Rientro automatico Quando il rientro automatico è attivo, al testo digitato dopo un segno di parentesi aperta (o di parentesi graffa aperta { viene automaticamente applicato un rientro in base alle impostazioni definite in Dimensione tabulazioni.

Dimensione tabulazioni Specifica il numero di caratteri di rientro di una nuova riga.

Suggerimenti codice Abilita la funzione dei suggerimenti sul codice nel riquadro dello script.

Ritardo Specifica il lasso di tempo, in secondi, prima che vengano visualizzati i suggerimenti sul codice.

Carattere Specifica il tipo di carattere usato per lo script.

Usa mappatura caratteri dinamica Verifica che la famiglia di caratteri selezionata possa eseguire il rendering di tutti i caratteri. Se la verifica dà esito negativo, Flash sostituisce questa famiglia con una che contenga tutti i caratteri necessari.

Apri/Importa Specifica la codifica dei caratteri usata per l'apertura o l'importazione dei file ActionScript.

Salva/Esporta Specifica la codifica dei caratteri usata per il salvataggio o l'esportazione dei file ActionScript.

Ricarica file modificati Specifica cosa accade quando uno script viene modificato, spostato o eliminato. Scegliere tra Sempre, Mai o Messaggio di richiesta.

- **Sempre** Non viene visualizzato alcun avvertimento e il file viene ricaricato automaticamente.
- **Mai** Non viene visualizzato alcun avvertimento e il file rimane nello stato corrente.
- **Messaggio di richiesta** (Predefinito) Viene visualizzato un avvertimento ed è possibile scegliere di ricaricare il file o di non ricaricarlo.

Quando si creano applicazioni che coinvolgono file di script esterni, questa funzione consente di evitare di sovrascrivere uno script modificato da un membro del team dopo l'apertura dell'applicazione, o di pubblicare l'applicazione con versioni di script datate. Gli avvertimenti consentono di chiudere automaticamente uno script e di riaprire la versione modificata più recente.

Colori sintassi Specifica la colorazione codice attiva negli script.

Linguaggio Apre le finestre di dialogo Impostazioni ActionScript nelle quali è possibile impostare un percorso di classe per ActionScript 2.0 o 3.0.

Consultare anche

"Formattazione del codice" a pagina 373

"Uso dei suggerimenti sul codice" a pagina 369

"Importazione ed esportazione di script" a pagina 378

"Modifica del percorso di classe" a pagina 393

Modalità Assistente script e comportamenti

Informazioni sulla modalità Assistente script

Gli utenti che non hanno mai utilizzato ActionScript e quelli che desiderano semplicemente aggiungere pulsanti interattivi senza dover imparare il linguaggio e la sintassi di ActionScript possono scegliere di utilizzare Assistente script nel pannello Azioni per poter aggiungere con facilità script di ActionScript ai propri file FLA.

Assistente script consente di creare gli script selezionando le voci dalla casella degli strumenti Azioni. Quando si fa clic una volta su una voce, la relativa descrizione viene visualizzata nella parte superiore destra del pannello; quando si fa doppio clic su una voce, questa viene aggiunta al riquadro dello script del pannello Azioni.

In modalità Assistente script è possibile aggiungere, eliminare e modificare l'ordine delle istruzioni nel riquadro dello script, nonché immettere i parametri relativi alle azioni nelle caselle di testo situate sopra il riquadro dello script, aggiungere e sostituire testo e visualizzare i numeri di riga dello script. È anche possibile *bloccare* uno script, vale a dire mantenerlo nel riquadro dello script quando si fa clic su un elemento diverso dall'oggetto o fotogramma.

Assistente script consente di evitare gli errori di sintassi e logica che un nuovo utente potrebbe fare. Tuttavia, per utilizzare Assistente script è necessario avere dimestichezza con ActionScript e sapere quali metodi, funzioni e variabili utilizzare per creare gli script. Per informazioni su ActionScript, vedere *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* o *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Per un'esercitazione video sull'Assistente script, fare riferimento a www.adobe.com/go/vid0131_it.

Per un'esercitazione sulla modalità Assistente script, vedere Uso della modalità Assistente script nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Uso di Assistente script per scrivere codice ActionScript

Per aggiungere un'azione ActionScript 3.0 a un documento Flash, è necessario associarlo a un fotogramma. Per aggiungere un'azione ActionScript 2.0 (o versione precedente) a un documento Flash, è necessario associarlo a un pulsante o clip filmato, o a un fotogramma nella linea temporale.

Per un'esercitazione video sull'Assistente script, fare riferimento a www.adobe.com/go/vid0131_it.

Per un'esercitazione sulla modalità Assistente script, vedere Uso della modalità Assistente script nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Avvio della modalità Assistente script

1. Selezionare Finestra > Azioni.
2. Scegliere Assistente script nel pannello Azioni

In modalità Assistente script, il pannello Azioni cambia come segue:

- Aggiungi (+) funziona diversamente in modalità Assistente script. Quando viene selezionato un elemento nella casella degli strumenti Azioni o nel menu Aggiungi, l'elemento viene aggiunto dopo il blocco di testo attualmente selezionato.
- Rimuovi (-) consente di rimuovere la selezione attuale nel riquadro dello script.
- Le frecce Su e Giù consentono di spostare la selezione attuale nel riquadro dello script avanti o indietro all'interno del codice.
- I pulsanti Controlla sintassi, Formattazione automatica, Mostra suggerimento sul codice e Opzioni debug e le voci di menu normalmente visibili nel pannello Azioni sono disattivati in quanto non applicabili alla modalità Assistente script.
- Il pulsante Inserisce un percorso target è sempre disattivato, tranne quando si digita un testo in una casella. l'uso del pulsante Inserisce un percorso target consente di posizionare il codice risultante nella casella attuale.

Nota: *se il pannello Azioni contiene codice ActionScript quando si fa clic su Assistente script, Flash compila il codice esistente. Se il codice contiene degli errori, non è possibile utilizzare Assistente script finché la selezione di codice non viene corretta. Gli errori rilevati sono descritti dettagliatamente nel pannello Errori del compilatore.*

Visualizzazione della descrizione di un'azione

- Fare clic su una categoria della casella degli strumenti Azioni in modo da visualizzare le azioni presenti nella categoria, quindi fare clic su un'azione.
- Selezionare una riga di codice nel riquadro dello script.

La descrizione viene visualizzata nella parte superiore del pannello Azioni.

Aggiunta di un'azione al riquadro dello script

- Fare clic su una categoria della casella degli strumenti Azioni in modo da visualizzare le azioni presenti nella categoria, quindi fare doppio clic su un'azione oppure trascinarla nel riquadro dello script.
- Fare clic su Aggiungi (+) e selezionare un'azione dal menu a comparsa.
- Premere il tasto Esc e un tasto di scelta rapida. (Per visualizzare un elenco delle scelte rapide da tastiera, selezionare Tasti di scelta rapida Esc nel menu a comparsa del pannello Azioni; selezionare nuovamente questa opzione per nascondere l'elenco).

Eliminazione di un'azione

1. Selezionare un'istruzione nel riquadro dello script.
2. Fare clic su Elimina (-) o premere il tasto Canc.

Spostamento di un'istruzione verso l'alto o verso il basso nel riquadro dello script

1. Selezionare un'istruzione nel riquadro dello script.
2. Fare clic sul pulsante freccia Su o Giù.

Esecuzione di operazioni con i parametri

1. Aggiungere un'azione a, o selezionare un'istruzione nel riquadro dello script.

Le opzioni del parametro pertinente vengono visualizzate al di sopra del riquadro dello script.

2. Immettere dei valori nelle caselle di testo visualizzate sopra il riquadro dello script.

Ricerca di testo in uno script

- Per posizionarsi su una riga specifica di uno script, selezionare Vai alla riga nel menu a comparsa del pannello Azioni, o premere Ctrl+G (Windows) o Comando+G (Macintosh), quindi immettere il numero della riga.
- Per trovare un testo, fare clic sul pulsante Trova , selezionare Trova nel menu a comparsa del pannello Azioni oppure premere Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).
- Per eseguire una nuova ricerca del testo, premere F3 o selezionare Trova di nuovo nel menu a comparsa Azioni.
- Per sostituire il testo, fare clic sul pulsante Trova oppure premere Ctrl+H (Windows) o Comando+H (Macintosh).

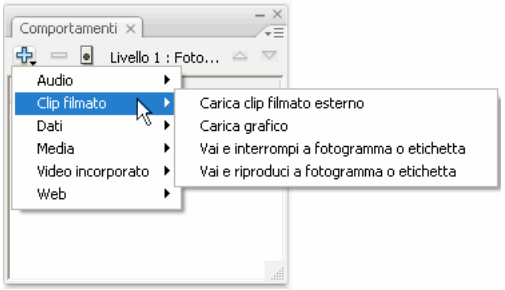
In modalità Assistente script, Trova e sostituisci cerca e sostituisce solo il testo nel riquadro del parametro di ciascuna azione, non nell'intero script. Ad esempio, in modalità Assistente script non è possibile sostituire tutte le azioni `gotoAndPlay` con `gotoAndStop`.

Informazioni sui comportamenti

I comportamenti sono script predefiniti che è possibile associare a oggetti del file FLA. Forniscono funzionalità quali la navigazione tra i fotogrammi, il caricamento di file SWF e JPEG esterni, il controllo dell'ordine di impilamento dei clip filmato e il trascinamento dei clip filmato.

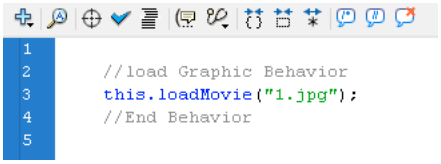
I comportamenti rappresentano un modo pratico di evitare di scrivere codice ActionScript e possono servire a illustrare il funzionamento di ActionScript.

I comportamenti sono disponibili solo per ActionScript 2.0 e versioni precedenti e solo quando si lavora nel pannello Azioni, non con file di script esterni. Solitamente, si seleziona un oggetto di attivazione nel proprio documento, ad esempio un clip filmato o un pulsante, quindi si seleziona Aggiungi nel pannello Comportamenti e si seleziona il comportamento desiderato, come descritto nell'esempio seguente:



Selezione di un comportamento dal pannello Comportamenti

Il comportamento viene aggiunto all'oggetto e visualizzato nel pannello Azioni.



Il valore ActionScript di un comportamento

Per un esempio di comportamenti, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella Behaviors\BehaviorsScrapbook per accedere all'esempio.

Consultare anche

"Controllo delle istanze tramite i comportamenti" a pagina 213

"Aggiunta e configurazione di un comportamento" a pagina 214

"Creazione di comportamenti personalizzati" a pagina 214

Creazione e gestione di script

Uso dei suggerimenti sul codice

Quando si lavora nel pannello Azioni o nella finestra Script, il software è in grado di rilevare il tipo di azione che si sta eseguendo e visualizzare un *suggerimento sul codice.* Esistono due tipi di suggerimento sul codice: le descrizioni dei comandi, che contengono la sintassi completa di quell'azione, e un menu a comparsa nel quale sono elencati gli elementi ActionScript possibili, come nomi di proprietà e metodi (definito anche forma di *completamento del codice*).

I suggerimenti sul codice sono attivi per impostazione predefinita. Quando si impostano le preferenze, è possibile disattivare i suggerimenti sul codice o determinarne la velocità di visualizzazione. Quando i suggerimenti sul codice sono disattivati nelle preferenze, è comunque possibile attivare manualmente la visualizzazione di un suggerimento sul codice per un comando specifico.

Nota: *se non è possibile visualizzare i suggerimenti sul codice per una variabile o un oggetto creato in ActionScript 2.0 ma i suggerimenti sono attivati nelle preferenze di ActionScript, verificare di aver assegnato un suffisso corretto alla variabile o all'oggetto oppure di aver utilizzato la tipizzazione forte per la variabile o l'oggetto.*

Definizione delle impostazioni delle preferenze per i suggerimenti sul codice automatici

- Nel pannello Azioni o nella finestra Script, selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), fare clic su ActionScript nell'elenco Categoria, quindi abilitare o disabilitare Suggerimenti codice.
- Scegliere Preferenze dal menu del pannello (nella parte superiore destra del pannello Azioni) e abilitare o disabilitare Suggerimenti codice nelle preferenze di ActionScript.

Definizione di un ritardo per i suggerimenti sul codice

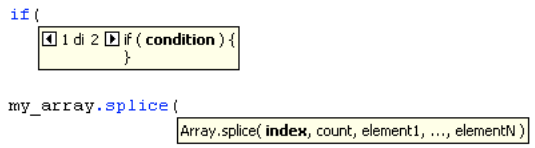
1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh) nel pannello Azioni o nella finestra Script.

2 Fare clic su ActionScript nell'elenco Categoria,

3 Quindi utilizzare il cursore per selezionare un valore per il ritardo in secondi.

Uso dei suggerimenti sul codice sotto forma di descrizioni comandi

1 Visualizzare i suggerimenti sul codice digitando una parentesi tonda aperta "(" dopo un elemento che richiede parentesi (ad esempio il nome di un metodo, un comando `if` o `do..while` e così via).

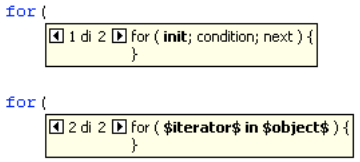


Suggerimenti sul codice chiamati dalla parentesi aperta

2 Immettere un valore per il parametro.

Nel caso di più parametri, separare i valori utilizzando la virgola. Per funzioni o istruzioni, quali il ciclo `for`, separare i parametri con punto e virgola.

Con comandi di overload (funzioni o metodi che possono essere richiamati con diversi set di parametri), quali `gotoAndPlay()` o `for`, viene visualizzato un indicatore che consente di selezionare il parametro da impostare. Fare clic sui piccoli pulsanti freccia o premere Ctrl+freccia Sinistra e Ctrl+freccia Destra per selezionare il parametro.



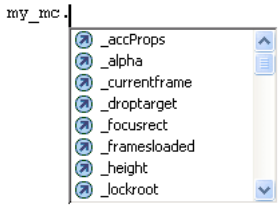
Suggerimento sul codice con più serie di parametri

3 Per chiudere il suggerimento sul codice, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Digitare un segno di parentesi chiusa ")".
- Fare clic al di fuori dell'istruzione.
- Premere il tasto Esc.

Uso dei suggerimenti sul codice sotto forma di menu

1 Visualizzare il suggerimento sul codice digitando un punto dopo il nome della variabile o dell'oggetto.



Suggerimenti sul codice sotto forma di menu

2 Per spostarsi tra i suggerimenti sul codice, usare i tasti Freccia su e Freccia giù.

3 Per selezionare una voce di menu, premere il tasto Invio o Tab oppure fare doppio clic sull'elemento.

4 Per chiudere il suggerimento sul codice, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare una delle voci di menu.
- Fare clic sopra o sotto la finestra.
- Digitare una parentesi chiusa ")" se in precedenza è stata digitata una parentesi aperta "(".
- Premere il tasto Esc.

Visualizzazione manuale di un suggerimento sul codice

1 Fare clic all'interno del codice in una posizione per cui è possibile visualizzare i suggerimenti, ad esempio:

- Dopo il punto (.) che segue un'istruzione o un comando dove è necessario immettere una proprietà o un metodo
- Tra le parentesi [()] nel nome di un metodo

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Mostra suggerimento sul codice nella barra degli strumenti del pannello Azioni o della finestra Script.
- Premere Ctrl+Barra spaziatrice (Windows) o Comando+Barra spaziatrice (Macintosh).
- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Mostra suggerimento sul codice.

Ricaricamento dei suggerimenti sul codice senza riavviare il software

❖ Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Ricarica suggerimenti codice.

Questa operazione potrebbe essere necessaria se la modalità Assistente script viene personalizzata scrivendo metodi personalizzati.

Attivazione dei suggerimenti sul codice

È possibile attivare i suggerimenti sul codice in diversi modi:

Tipizzazione forte degli oggetti

Quando si utilizza ActionScript 2.0 e si utilizza la tipizzazione forte dei dati per una variabile basata su una classe incorporata, ad esempio Button, Array e così via, il riquadro dello script visualizza i suggerimenti sul codice per la variabile. Ad esempio, si supponga di digitare le due righe seguenti di codice:

```
var foo:Array = new Array();
foo.
```

Non appena viene digitato il punto (.), Flash visualizza un elenco di metodi e proprietà disponibili per gli oggetti Array in un menu a comparsa, in quanto la variabile è stata digitata come un array.

Suffissi e suggerimenti sul codice

Se si utilizza ActionScript 1.0 o si desidera visualizzare i suggerimenti sul codice per gli oggetti creati senza tipizzazione forte, è necessario aggiungere un suffisso al nome di ogni oggetto al momento della sua creazione. Ad esempio, il suffisso che attiva il suggerimento del codice per la classe Camera è `_cam`. Si supponga di digitare il codice seguente:

```
var my_array = new Array();
var my_cam = Camera.get();
```

Se si digita `my_cam` seguito da un punto, vengono visualizzati i suggerimenti sul codice per l'oggetto Camera.

Per gli oggetti che vengono visualizzati sullo stage, utilizzare il suffisso nella casella Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà. Ad esempio, per visualizzare i suggerimenti sul codice per gli oggetti MovieClip, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per assegnare i nomi di istanza con il suffisso `_mc` a tutti gli oggetti MovieClip. Quindi, ogni volta che si digita il nome di istanza seguito da un punto, vengono visualizzati i suggerimenti sul codice.

Sebbene i suffissi non siano obbligatori per l'attivazione dei suggerimenti sul codice se si utilizza la tipizzazione forte dei dati per un oggetto, il loro utilizzo regolare facilita la comprensione del codice.

La tabella seguente elenca i suffissi di attivazione dei suggerimenti sul codice in ActionScript 2.0.

Tipo di oggetto	Suffisso variabile
Array	_array
Button	_btn
Camera	_cam
Color	_color
ContextMenu	_cm
ContextMenuItem	_cmi
Date	_date
Error	_err
LoadVars	_lv
LocalConnection	_lc
Microphone	_mic
MovieClip	_mc
MovieClipLoader	_mcl
PrintJob	_pj
NetConnection	_nc
NetStream	_ns
SharedObject	_so
Sound	_sound
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
Video	_video
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

Commenti e suggerimenti sul codice

È inoltre possibile usare i commenti di ActionScript per specificare la classe di un oggetto per i suggerimenti sul codice. Nell'esempio seguente un commento indica ad ActionScript che la classe dell'istanza `theObject` è Object e così via.

```
// Object theObject;// Array theArray;// MovieClip theMC;
```

Se successivamente si digita `theMC` seguito da un punto, vengono visualizzati suggerimenti sul codice contenenti l'elenco dei metodi e delle proprietà di MovieClip. Se si digita `theArray` seguito da un punto, vengono visualizzati suggerimenti sul codice contenenti l'elenco dei metodi e delle proprietà di Array e così via.

Invece di questa tecnica, però, Adobe consiglia l'uso della tipizzazione forte dei dati oppure dei suffissi, perché queste due tecniche attivano automaticamente i suggerimenti, rendendo il codice più comprensibile.

Formattazione del codice

È possibile formattare e applicare rientri al codice in modo automatico o manuale. Se si utilizza la mappatura dei caratteri dinamica, si garantisce che per il testo multilingue vengano utilizzati i caratteri corretti.

Impostazione delle opzioni di Formattazione automatica

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Preferenze.
- Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh) nella finestra Script.

2 Nella finestra di dialogo Preferenze, selezionare Formattazione automatica.

3 Selezionare le opzioni di formattazione automatica desiderate.

Le impostazioni eseguite nella finestra Opzioni formattazione automatica vengono applicate automaticamente al codice scritto dall'utente, ma non al codice esistente, a cui occorre applicare le impostazioni manualmente.

Formattazione di codice in base alle impostazioni di Formattazione automatica

- Fare clic su Formattazione automatica nella barra degli strumenti del pannello Azioni o della finestra Script.
- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Formattazione automatica.
- Premere Ctrl+Maiusc+F (Windows) o Comando+Maiusc+F (Macintosh).
- Nella finestra Script, selezionare Strumenti > Formattazione automatica.

Uso della mappatura dei caratteri dinamica

❖ Per attivare o disattivare la mappatura dei caratteri dinamica, selezionare o deselezionare Usa mappatura caratteri dinamica nella finestra di dialogo Preferenze.

Per impostazione predefinita, la mappatura dei caratteri dinamica è disattivata, in quanto aumenta il tempo richiesto per la creazione dello script. Se si lavora con testo in più lingue, attivare la mappatura dei caratteri dinamica per garantire l'uso dei caratteri corretti.

Uso del rientro automatico

❖ Per attivare o disattivare il rientro automatico, selezionare o deselezionare Rientro automatico nella finestra di dialogo Preferenze.

Quando il rientro automatico è attivo, al testo digitato dopo un segno di parentesi aperta "(" o "{" viene automaticamente applicato un rientro in base alle impostazioni definite in Dimensione tabulazioni nelle preferenze di ActionScript.

Negli script è possibile applicare un rientro a una riga selezionandola e premendo il tasto Tab. Per rimuovere il rientro, selezionare la riga e premere il Maiusc+Tab.

Sezioni di commenti nel codice

I commenti del codice sono parti di codice che vengono ignorate dal compilatore ActionScript. Una riga di commento illustra lo scopo del codice oppure disattiva temporaneamente del codice che non si desidera eliminare. È possibile commentare una riga di codice iniziandola con la doppia barra (//). Il compilatore ignora il testo su quella riga che segue la doppia barra. È anche possibile commentare blocchi di codice più grandi posizionando una barra e un asterisco (/*) all'inizio del blocco e un asterisco e una barra (*/) alla fine del blocco.

È possibile digitare questi marcatori manualmente oppure utilizzare i pulsanti nella parte superiore del pannello Azioni o della finestra Script per aggiungerli.

Commento di una riga di codice

1 Posizionare il punto di inserimento all'inizio della riga o in corrispondenza del carattere in cui si desidera iniziare il commento.

2 Fare clic su Applica riga di commento nella parte superiore del pannello Azioni o della finestra Script.

Una doppia barra (//) viene collocata nel punto di inserimento.

Commento di più righe di codice

1 Selezionare le righe da commentare. (La prima e l'ultima riga della selezione possono essere righe parziali).

2 Fare clic su Applica blocco di commento nella parte superiore del pannello Azioni o della finestra Script.

I caratteri di blocco di commento vengono inseriti all'inizio (/*) e alla fine (*/) della selezione.

Rimozione di un commento

1 Posizionare il punto di inserimento nella riga contenente il commento oppure selezionare il blocco di codice commentato.

2 Fare clic su Rimuovi commento.

Uso della colorazione della sintassi

In ActionScript, come in tutti i linguaggi, la *sintassi* identifica il modo in cui gli elementi vengono combinati tra loro per produrre un significato. Se la sintassi di ActionScript è scorretta, lo script non funziona.

Per evidenziare gli errori di sintassi, impostare il codice di colorazione delle parti dello script. È possibile, ad esempio, impostare la preferenza di colorazione della sintassi in modo che le parole chiave vengano visualizzate in blu. Durante la scrittura del codice, se si digita `var`, la parola `var` viene visualizzata in blu. Se invece per errore si digita `vae`, la parola `vae` resta in nero, consentendo di riconoscere immediatamente l'errore di digitazione.

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic su ActionScript nell'elenco Categoria, quindi specificare le impostazioni Colori sintassi.
- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Preferenze e specificare le impostazioni Colori sintassi.
- Con il punto di inserimento nel pannello Script, premere Ctrl+U in Windows o Comando+U in Macintosh.

Nota: *quando si creano script nel pannello Azioni, i comandi che non sono supportati dalla versione del lettore di destinazione vengono visualizzati in giallo nella casella degli strumenti Azioni. Ad esempio, se la versione SWF di Flash Player è impostata su Flash 7, gli elementi di ActionScript che sono supportati solo in Flash Player 8 vengono visualizzati in giallo nella casella degli strumenti Azioni.*

Consultare anche

"Impostazione delle preferenze di ActionScript" a pagina 366

Uso dei numeri di riga e del ritorno a capo automatico

Con i numeri di riga è più facile scorrere nel codice e analizzarlo nella fase di modifica. L'impostazione del ritorno a capo automatico evita la necessità di scorrere orizzontalmente in righe di codice lunghe, in particolare quando si lavora nell'ambiente di creazione o con basse risoluzioni di schermo.

Attivazione o disattivazione dei numeri di riga

- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Numeri di riga.
- Nella finestra Script, selezionare Visualizza > Numeri di riga.
- Premere Ctrl+Maiusc+L (Windows) oppure Comando+Maiusc+L (Macintosh).

Evidenziazione di una riga specifica

- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Vai alla riga.
- Nella finestra Script, selezionare Modifica > Vai alla riga.

Attivazione o disattivazione della funzione di a capo automatico

- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare A capo automatico.
- Nella finestra Script, selezionare Visualizza > A capo automatico.
- Premere Ctrl+Maiusc+B (Windows) oppure Comando+Maiusc+B (Macintosh).

Compressione di sezioni di codice

Per rendere il codice più leggibile e più facile da navigare durante la programmazione e il debug, è possibile comprimere sezioni di codice in una sola riga. Comprimendo le sezioni che non occorre guardare, è possibile concentrarsi sul codice oggetto di creazione o debug.

Compressione del codice selezionato

1. Selezionare il codice da comprimere.
2. Fare clic su Comprimi selezione .

Compressione di codice tra parentesi o parentesi graffe

1. Fare clic per posizionare il punto di inserimento nello script.
2. Fare clic su Comprimi tra parentesi .

Espansione di codice compresso

❖ Fare clic sul segno più (+) visualizzato a sinistra del codice compresso. (Per comprimere nuovamente il blocco di codice, fare clic sul segno meno (-) visualizzato).

Espansione di tutto il codice compresso presente nello script corrente

❖ Fare clic su Espandi tutto .

Aggiunta di ActionScript con i tasti di scelta rapida

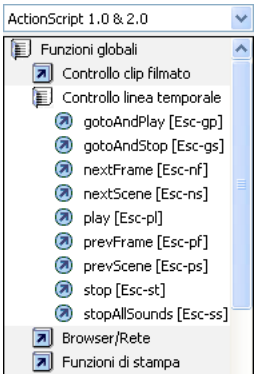
Per aggiungere elementi a uno script, utilizzare i tasti di scelta rapida Esc, vale a dire premere il tasto Esc e due ulteriori tasti. Ad esempio, quando si lavora nel riquadro Script e si preme Esc+d+o, nello script viene inserito il seguente codice:

```
do {
} while ();
```

Il punto di inserimento si trova immediatamente dopo la parola `while`, quindi è possibile cominciare a digitare la condizione. Analogamente, se si preme Esc+c+h, il seguente codice viene inserito nello script con il punto di inserimento tra le parentesi tonde (), affinché sia possibile iniziare a digitare subito la condizione:

```
catch () {
}
```

Per conoscere i comandi che dispongono i tasti di scelta rapida Esc, visualizzarli nella casella degli strumenti Azioni selezionando Tasti di scelta rapida Esc nel menu del pannello Azioni.



Tasti di scelta rapida Esc

Visualizzazione dei caratteri nascosti

Nel codice ActionScript i caratteri come gli spazi, le tabulazioni e le interruzioni di riga sono nascosti. È possibile che sia necessario visualizzarli; ad esempio, è necessario trovare e sostituire gli spazi a doppio byte che non fanno parte di un valore stringa, in quanto provocano errori di compilazione.

- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Caratteri nascosti.
- Premere Ctrl+Maiusc+8 (Windows) oppure Comando+Maiusc+8 (Macintosh).

I simboli seguenti sono usati per visualizzare i caratteri nascosti.

Carattere nascosto	Simbolo
Spazio a byte singolo	.
Spazio a doppio byte	I
Tab	>>
Interruzione di riga	¶

Ricerca di testo in uno script

Lo strumento Trova consente di cercare e sostituire le stringhe di testo negli script.

Nota: *per eseguire una ricerca in tutti gli script di un documento Flash, utilizzare Esplora filmato.*

Consultare anche

"Uso di Esplora filmato" a pagina 39

Ricerca di testo

1 Nel pannello Azioni o nella finestra Script, selezionare Trova oppure premere Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).

2 Inserire la stringa di ricerca.

3 Fare clic su Trova successivo.

Ricerca e sostituzione di testo in uno script

1 Nel pannello Azioni o nella finestra Script, selezionare Trova oppure premere Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).

2 Inserire la stringa di ricerca.

3 Nella casella Sostituisci, immettere la nuova stringa.

4 Fare clic su Trova successivo.

5 Per sostituire la stringa fare clic su Sostituisci oppure, per sostituire tutte le occorrenze della stringa, fare clic su Sostituisci tutto.

Ripetizione di una ricerca nel pannello Azioni

❖ Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Trova di nuovo.

Ripetizione di una ricerca nella finestra Script

❖ Scegliere Modifica > Trova di nuovo.

Controllo della sintassi e della punteggiatura

È possibile eseguire un controllo rapido del codice ActionScript senza pubblicare il file FLA.

Quando si controlla la sintassi, viene eseguita la verifica dello script corrente. Se da questo script vengono chiamate classi ActionScript, le classi vengono compilate e viene verificata anche la loro sintassi. Eventuali altri script presenti nel file FLA non vengono verificati.

Controllo della sintassi

- Fare clic su Controlla sintassi nel pannello Azioni o nella finestra Script.
- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Controlla sintassi.
- Fare clic nel riquadro dello script, quindi premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

Gli errori di sintassi vengono elencati nel pannello Errori del compilatore.

Nota: *nella finestra Script di un file di classe ActionScript esterno, il percorso globale delle classi incide sul controllo della sintassi. A volte possono essere generati errori anche se il percorso globale delle classi è corretto, perché il compilatore non dispone di informazioni sulla classe compilata. Per ulteriori informazioni sulle classi ActionScript 3.0, vedere Classi in Programmazione in ActionScript 3.0. Per ulteriori informazioni sulla compilazione di classi ActionScript, vedere Compilazione ed esportazione di classi in Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash.*

Controllo della correttezza della punteggiatura

1 Fare clic tra le parentesi graffe {}, quadre [] o tonde () all'interno dello script.

2 Premere Ctrl+' (apostrofo) (Windows) o Comando+' (apostrofo) (Macintosh). Il testo tra parentesi graffe, quadre o tonde viene evidenziato; è quindi possibile verificare che per la parentesi aperta sia presente la relativa parentesi chiusa.

Codifica per script importati ed esportati

È possibile impostare le preferenze ActionScript in modo che sia specificato il tipo di codifica da utilizzare per i file ActionScript importati o esportati. UTF-8 è un formato Unicode a 8 bit, che consente di includere nel file testo in più lingue; la codifica predefinita è la forma di codifica supportata dalla lingua corrente utilizzata dal sistema, denominata anche *tabella codici tradizionale*.

Importante: *se viene utilizzata un'applicazione non in lingua italiana in un sistema in lingua italiana, il comando Prova filmato non verrà eseguito correttamente se in una parte del file SWF sono presenti caratteri che non è possibile rappresentare con lo schema di codifica MBCS (Multibyte Character Set). I percorsi della lingua giapponese, ad esempio, funzionano in un sistema in lingua giapponese, ma non in un sistema in lingua italiana. Accertarsi di utilizzare nomi di percorso in lingua italiana sui sistemi in italiano. Tutte le aree dell'applicazione che utilizzano il lettore Prova filmato sono soggette a questa limitazione.*

Importazione ed esportazione di script

È possibile esportare uno script nel pannello Azioni o nella finestra Script. È anche possibile esportare gli script dal pannello Azioni a file ActionScript esterni. Quando si usa la finestra Script, l'esportazione non è necessaria in quanto è possibile salvare il file AS.

Se il testo degli script non ha l'aspetto desiderato quando si apre o si importa un file, modificare l'impostazione relativa alla codifica per le importazioni.

Importazione di un file AS esterno

1 Nel riquadro Script, posizionare il punto di inserimento dove si desidera posizionare la prima riga dello script esterno.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Azioni, selezionare Importa script dal menu del pannello, oppure premere Ctrl+Maiusc+I (Windows) o Comando+Maiusc+I (Macintosh).
- Nella finestra Script, selezionare File > Importa script, oppure premere Ctrl+Maiusc+I (Windows) o Comando+Maiusc+I (Macintosh).

Esportazione di uno script dal pannello Azioni

1 Selezionare lo script da esportare. Selezionare Esporta script dal menu del pannello Azioni, oppure premere Ctrl+Maiusc+X (Windows) o Comando+Maiusc+X (Macintosh).

2 Salvare il file ActionScript (AS).

Impostazione delle opzioni di codifica testo

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic su ActionScript nell'elenco Categoria.

2 Impostare una o più delle opzioni seguenti:

Apri/Importa Selezionare Codifica UTF-8 per aprire o importare i file utilizzando la codifica Unicode, oppure selezionare Codifica predefinita per aprire o importare i file utilizzando la codifica della lingua corrente del sistema.

Salva/Esporta Selezionare Codifica UTF-8 per salvare o esportare i file utilizzando la codifica Unicode, oppure selezionare Codifica predefinita per salvare o esportare i file utilizzando la codifica della lingua corrente del sistema.

Attivazione o disattivazione dell'avviso per la codifica di esportazione

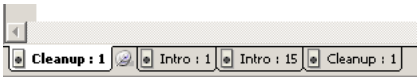
1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fare clic su Avvertenze nell'elenco Categoria.

2 Selezionare o deselezionare Avverti dei conflitti di codifica nell'esportazione dei file ActionScript.

Blocco degli script nel pannello Azioni

Se non si raggruppa tutto il codice in un'unica posizione all'interno di un file FLA o se si utilizzano i comportamenti è possibile bloccare singoli script nel pannello Azioni per spostarsi da uno script all'altro in modo più semplice. *Bloccare* uno script significa avere la possibilità di mantenere la posizione del codice aperto nel pannello Azioni e fare clic tra i diversi script aperti. Questa funzione può essere particolarmente utile nel debug.

Nella figura seguente, lo script associato alla posizione corrente nella linea temporale si trova nel fotogramma 1 del livello denominato Cleanup (la posizione corrente nella linea temporale viene indicata nella scheda a sinistra). Lo script è inoltre bloccato (come indicato nella scheda a destra). Sono bloccati altri due script: uno nel fotogramma 1 e l'altro nel fotogramma 15 del livello denominato Intro. È possibile spostarsi tra gli script bloccati facendo clic sulle schede oppure utilizzando i tasti di scelta rapida. Tali spostamenti non modificano la posizione corrente nella linea temporale.



Script bloccato

Se il contenuto visualizzato nel riquadro dello script non cambia per riflettere la posizione selezionata sulla linea temporale, è possibile che nel riquadro dello script sia visualizzato uno script bloccato. Fare clic sulla scheda a sinistra nell'area inferiore sinistra del riquadro dello script per visualizzare lo script associato alla posizione corrente della linea temporale.

Consultare anche

"Debug di ActionScript 3.0" a pagina 389

"Debug di ActionScript 1.0 e 2.0" a pagina 380

Blocco di uno script

1 Fare clic sulla linea temporale in modo che lo script venga visualizzato in una delle schede in basso a sinistra del riquadro dello script nel pannello Azioni.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sull'icona raffigurante una puntina da disegno a destra della scheda.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl mentre si fa clic con il mouse (Macintosh) sulla scheda e selezionare Blocca lo script.
- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Blocca lo script.

Sblocco di uno script

- Se uno script bloccato è presente in una scheda in basso a sinistra del riquadro Script nel pannello Azioni, fare clic sull'icona raffigurante la puntina da disegno a destra della scheda.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl mentre si fa clic con il mouse (Macintosh) su una scheda, quindi selezionare Chiudi script o Chiudi tutti gli script.
- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionare Chiudi script o Chiudi tutti gli script.

Tasti di scelta rapida per gli script bloccati

Quando il punto di inserimento è nel riquadro dello script, utilizzare i seguenti tasti di scelta rapida per lavorare con gli script bloccati.

Azione	Tasto di scelta rapida Windows	Tasto di scelta rapida Macintosh
Blocca lo script	Ctrl+= (segno uguale)	Comando+=
Sblocca lo script	Ctrl+- (segno meno)	Comando+-
Attiva la scheda a destra	Ctrl+Maiusc+. (punto)	Comando+Maiusc+.
Attiva la scheda a sinistra	Ctrl+Maiusc+, (virgola)	Comando+Maiusc+,
Sblocca tutti gli script	Ctrl+Maiusc+- (segno meno)	Comando+Maiusc+-

Inserimento dei percorsi target

Molte delle azioni create nello script hanno lo scopo di incidere sui clip filmato, i pulsanti e altre istanze di simboli. È possibile fare riferimento alle istanze di simboli in una linea temporale del codice, inserendo un *percorso target*, vale a dire l'indirizzo dell'istanza che si vuole usare come destinazione. È possibile impostare un percorso assoluto o un percorso relativo. Un percorso assoluto contiene l'intero indirizzo dell'istanza, un percorso relativo contiene solo la parte dell'indirizzo che differisce dall'indirizzo dello script stesso nel file FLA e non funziona se lo script viene spostato in una diversa posizione.

1 Fare clic su un'azione dello script nel pannello Azioni.

2 Fare clic su Percorso target .

3 Inserire il percorso dell'istanza target oppure selezionarlo nell'elenco.

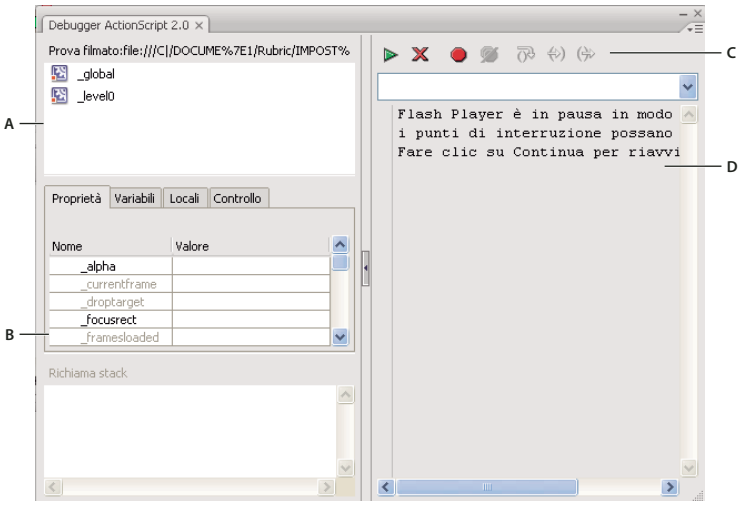
4 Selezionare Assoluto o Relativo come opzione del percorso target.

Debug di ActionScript 1.0 e 2.0

Debug degli script di ActionScript 1.0 e 2.0

Il debugger di ActionScript 2.0 consente di trovare errori nei file ActionScript 1.0 e 2.0 durante l'esecuzione del file SWF in Flash Player. Quando si utilizza Flash per il debug di ActionScript 1.0 e 2.0, i file SWF vengono visualizzati nella versione debugger di Flash Player, installata automaticamente con Flash. Per installare una versione debugger autonoma di Flash Player, eseguire il programma di installazione presente nella directory /*Directory di installazione di Flash*/Players/Debug/.

Il debugger di ActionScript 2.0 visualizza un elenco gerarchico dei clip filmato attualmente caricati in Flash Player. Questa utilità consente di visualizzare e modificare i valori delle proprietà e delle variabili durante la riproduzione del file SWF e di utilizzare punti di interruzione per fermare il file e scorrere singolarmente le righe di codice ActionScript. È quindi possibile tornare agli script e modificarli per ottenere i risultati desiderati.



***A.** Elenco di visualizzazione **B.** Elenco delle proprietà **C.** Barra degli strumenti **D.** Vista Codice*

È possibile ridimensionare le varie aree del pannello Debugger. Quando il puntatore cambia aspetto tra un'area e l'altra, è possibile trascinare per ridimensionare l'elenco di visualizzazione, l'elenco di controllo e la vista codice. È anche possibile fare clic sulla barra verticale per espandere uno dei lati del Debugger fino allo schermo intero.

Una volta attivato il Debugger, la relativa barra di stato visualizza l'URL o il percorso locale del file, indica se il file viene eseguito nell'ambiente di prova o da una postazione remota, oltre a visualizzare in tempo reale l'elenco di visualizzazione del clip filmato. Quando si aggiungono o rimuovono clip filmato dal file, l'elenco di visualizzazione viene immediatamente aggiornato con le modifiche.

***Nota:** i debugger di ActionScript 2.0 e 3.0 sono caratterizzati da significative differenze. Per ulteriori informazioni sul debugger di ActionScript 3.0, vedere "Debug di ActionScript 3.0" a pagina 389.*

Comando Prova filmato e controlli da tastiera

Quando si utilizza il comando Controllo > Prova filmato per provare file SWF che implementano i controlli da tastiera (spostamento tramite tasto Tab, tasti di scelta rapida creati con `Key.addListener()` e così via), selezionare Controllo > Disattiva scelte rapide da tastiera. Questa opzione garantisce che la pressione dei tasti di scelta rapida nell'ambiente di creazione esegua esattamente la funzione loro assegnata. Ad esempio, nell'ambiente di creazione Ctrl+U apre la finestra di dialogo Preferenze. Se con lo script la combinazione Ctrl+U viene assegnata a un'azione che sottolinea il testo sullo schermo, quando si utilizza Prova filmato, la pressione di Ctrl+U consente di aprire la finestra di dialogo Preferenze, anziché di eseguire l'azione di sottolineatura. Per fare in modo che il comando Ctrl+U venga passato al lettore, selezionare Controllo > Disattiva scelte rapide da tastiera.

Importante: *se viene utilizzata un'applicazione non in lingua italiana in un sistema in lingua italiana, il comando Prova filmato non viene completato correttamente se in una parte del file SWF sono presenti caratteri che non è possibile rappresentare con lo schema di codifica MBCS. Ad esempio, i percorsi in lingua giapponese su sistemi in lingua italiana non sono validi.*

Altri strumenti di debug

Flash inoltre fornisce i seguenti strumenti di debug:

- Il pannello Errori del compilatore, che mostra gli errori rilevati nel corso della compilazione degli script da parte di Flash.
- Il pannello Output, che mostra i messaggi di errore di runtime e gli elenchi di variabili e oggetti.
- L'istruzione `trace()`, che invia note di programmazione e valori di espressioni al pannello Output.
- Le istruzioni `throw` e `try..catch..finally`, che consentono di verificare e rispondere agli errori di runtime dall'interno dello script.

Debug di un file SWF locale

1 Aprire il documento FLA.

2 Selezionare Debug > Debug filmato.

Questo comando consente di esportare il file SWF con le informazioni di debug (il file SWD) aprendo il Debugger e il file SWF nell'ambiente di prova. Il file SWD contiene informazioni sull'uso dei punti di interruzione e consente di scorrere il codice per eseguire il debug di ActionScript.

Debug di un file SWF remoto di ActionScript 2.0

È possibile eseguire il debug di un file SWF remoto utilizzando la versione autonoma, ActiveX o Plug-In di Flash Player, presente in *Directory di installazione di Flash*/Players/Debug/ directory.

Per permettere il debug remoto del file, attivare il debug nelle impostazioni relative alla pubblicazione. È anche possibile pubblicare il file con una password di debug per consentire soltanto ad alcuni utenti di eseguirne il debug.

Come JavaScript o HTML, anche ActionScript consente di visualizzare le variabili client-side. Per memorizzare variabili in modo sicuro inviarle a un'applicazione su un server, anziché memorizzarle nel file. È tuttavia possibile che lo sviluppatore del filmato non desideri rivelare altre informazioni riservate, quali la struttura del clip filmato. Una password di debug permette di proteggere il proprio lavoro.

Attivazione del debug remoto di un file SWF e impostazione di una password di debug

1 Aprire il file FLA.

2 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.

3 Nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, selezionare Consenti debug.

4 Eventualmente, immettere una password nell'apposita casella.

In seguito, sarà possibile scaricare le informazioni sul Debugger solo inserendo la password.

5 Chiudere la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione e selezionare uno dei comandi seguenti:

- Debug > Debug filmato
- File > Esporta > Esporta filmato
- File > Pubblica

Flash crea un file di debug con estensione .swd e lo salva nella stessa directory del file SWF. Il file SWD contiene informazioni sull'uso dei punti di interruzione e consente di scorrere il codice per eseguire il debug di ActionScript.

6 Caricare il file SWF e il file SWD nella stessa directory sul proprio server Web oppure lasciarli nel computer locale in modo da eseguire una sessione di debug remota sull'host locale.

In caso contrario, è comunque possibile eseguire il debug in modalità remota, tuttavia il Debugger non dispone di informazioni sui punti di interruzione e non è quindi possibile scorrere il codice.

7 In Flash, selezionare Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 2.0.

Flash apre il pannello del debugger di ActionScript 2.0 e attende la connessione di un Flash Player di debug. Si hanno a disposizione 2 minuti per avviare il Flash Player di debug. Trascorsi i 2 minuti, ripetere il passaggio.

8 Aprire il file SWF nella versione di debug del plugin di Flash Player, del controllo ActiveX o del lettore autonomo. Il lettore autonomo di debug si trova nella directory *Directory di installazione di Flash*/Players/Debug/.

La sessione di debug ha inizio quando il lettore di debug si collega al pannello del debugger di ActionScript 2.0 di Flash.

Attivazione del Debugger da una postazione remota

1 Aprire l'applicazione di creazione Flash, se non è già aperta.

2 Selezionare Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 2.0.

3 In un browser o nella versione debugger del lettore autonomo, aprire il file SWF pubblicato dalla postazione remota. Accertarsi che il file SWD si trovi nella stessa cartella del file SWF.

Se la finestra di dialogo Debug remoto non viene visualizzata, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) nel file SWF per visualizzare il menu di scelta rapida, quindi selezionare Debugger.

4 Nella finestra di dialogo Debug remoto, selezionare il computer host locale o un altro dispositivo:

- Selezionare il computer host locale se la versione debugger di Flash Player e l'applicazione di creazione Flash si trovano sullo stesso computer.
- Selezionare un altro dispositivo se la versione debugger di Flash Player e l'applicazione di creazione Flash non si trovano sullo stesso computer. Immettere l'indirizzo IP del computer che esegue l'applicazione di creazione Flash.

5 Immettere la password di debug se ne è stata impostata una.

Nel Debugger appare l'elenco di visualizzazione del file SWF. Se il file SWF non viene riprodotto, è possibile che l'esecuzione del Debugger sia stata sospesa. Fare clic su Continua per riavviarla.

Visualizzazione e modifica dei valori delle variabili nel Debugger

Nella scheda Variabili del Debugger sono visualizzati i nomi e i valori delle variabili globali e della linea temporale selezionate nell'elenco di visualizzazione del file SWF. Se si modifica il valore di una variabile nella scheda Variabili, è possibile osservare l'effetto della modifica direttamente nel file SWF in esecuzione. Ad esempio, per provare il rilevamento della presenza di collisioni in un gioco è possibile immettere il valore di una variabile in modo da posizionare una palla nel punto appropriato accanto a una parete.

Nella scheda Locali del Debugger sono visualizzati i nomi e i valori delle variabili locali disponibili nella riga di codice ActionScript in corrispondenza della quale è stata interrotta l'esecuzione del file SWF, vale a dire un punto di interruzione o un altro punto all'interno di una funzione definita dall'utente.

Consultare anche

"Elenco degli oggetti e delle variabili di un file SWF" a pagina 387

Visualizzazione di una variabile e del relativo valore

1 Nell'elenco di visualizzazione del Debugger, selezionare il clip filmato contenente la variabile. Per visualizzare le variabili globali, selezionare il clip `_global` nell'elenco di visualizzazione.

2 Fare clic sulla scheda Variabili.

L'elenco di visualizzazione viene aggiornato automaticamente durante la riproduzione del file SWF.

Nota: *se si rimuove un clip filmato dal file SWF in corrispondenza di un fotogramma specifico, dall'elenco di visualizzazione del Debugger vengono rimossi anche la variabile e il nome di variabile. Se la variabile è invece contrassegnata per l'inserimento nell'elenco di controllo, è possibile visualizzarla nella scheda Controllo.*

Modifica del valore di una variabile

❖ Nella scheda Variabili del pannello Debugger, fare doppio clic sul valore, quindi immetterne uno nuovo.

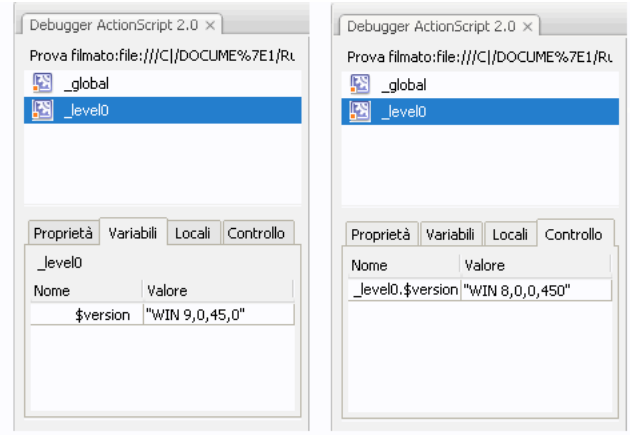
Immettere una stringa, ovvero qualsiasi valore racchiuso tra virgolette, un numero o un valore booleano (`true` o `false`). Non è possibile immettere un'espressione (ad esempio, `eval("name:" +i)` oppure `x + 2`).

Nota: *per scrivere il valore di un'espressione nel pannello Output nell'ambiente di prova, utilizzare l'istruzione* `trace`.

Uso dell'elenco di controllo

Per monitorare un insieme di variabili critiche, è possibile contrassegnare le variabili affinché vengano visualizzate nell'elenco di controllo. L'elenco di controllo visualizza il percorso assoluto della variabile e il suo valore. Nell'elenco di controllo è anche possibile immettere un nuovo valore di variabile. Nell'elenco di controllo vengono visualizzate solo le variabili a cui è possibile accedere tramite un percorso target assoluto, ad esempio `_global` o `_root`.

Se all'elenco di controllo si aggiunge una variabile locale, il valore viene visualizzato solo quando Flash Player viene fermato in corrispondenza di una riga di ActionScript all'interno dell'area di validità della variabile. Tutte le altre variabili vengono visualizzate durante la riproduzione del file SWF. Se il Debugger non è in grado di individuare il valore della variabile, questo viene classificato come non definito.



Variabili contrassegnate per l'inserimento nell'elenco di controllo e variabili presenti nell'elenco

Aggiunta di variabili all'elenco di controllo

- Nella scheda Variabili o Locali, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su una variabile selezionata, quindi scegliere Controllo dal menu di scelta rapida. La variabile viene contrassegnata da un punto blu.
- Nella scheda Controllo, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Aggiungi dal menu di scelta rapida. Fare doppio clic sulla colonna del nome e specificare il percorso target del nome della variabile.

Rimozione di variabili dall'elenco di controllo

❖ Nella scheda Controllo nella scheda Variabili, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Rimuovi dal menu di scelta rapida.

Visualizzazione delle proprietà dei clip filmato e modifica delle proprietà modificabili

Nella scheda Proprietà del Debugger sono visualizzati tutti i valori delle proprietà dei clip filmato presenti sullo stage. Se si modifica un valore, è possibile vedere gli effetti della modifica durante l'esecuzione del file SWF. (Alcune proprietà del clip filmato sono di sola lettura e non possono essere modificate).

Visualizzazione delle proprietà di un clip filmato nel Debugger

1 Selezionare un clip filmato dall'elenco di visualizzazione.

2 Fare clic sulla scheda Proprietà nel Debugger.

Modifica del valore di una proprietà

❖ Nella scheda Proprietà del Debugger, fare doppio clic sul valore, quindi immetterne uno nuovo.

Immettere una stringa, ovvero qualsiasi valore racchiuso tra virgolette, un numero o un valore booleano (`true` o `false`). Non è possibile immettere un'espressione (ad esempio, `x + 50`) o valori di un oggetto o un array (ad esempio, `{id: "rogue"}` o `[1, 2, 3]`).

Nota: *per scrivere il valore di un'espressione nel pannello Output nell'ambiente di prova, utilizzare l'istruzione* `trace`*.*

Impostazione e rimozione dei punti di interruzione

Un punto di interruzione consente di interrompere un'applicazione Flash in corrispondenza di una riga specifica del codice ActionScript. È possibile utilizzare i punti di interruzione per individuare i possibili elementi critici nel codice. Ad esempio, se dopo aver specificato un gruppo di istruzioni `if..else if` non è possibile determinare quale di queste è in esecuzione, è possibile aggiungere un punto di interruzione davanti alle istruzioni ed esaminarle singolarmente con il Debugger. punti di interruzione:informazioni sui

È possibile impostare i punti di interruzione nel pannello Azioni, nella finestra Script o nel Debugger. I punti di interruzione impostati nel pannello Azioni vengono salvati con il file FLA, mentre quelli impostati nel Debugger e nella finestra Script sono validi solo per la sessione di debug in corso.

Importante: *se i punti di interruzione vengono impostati nel pannello Azioni o nella finestra Script e si fa clic su Formattazione automatica, è necessario controllarli. Se il comando Formattazione automatica ha rimosso delle righe vuote, il codice ActionScript potrebbe essere stato spostato su una riga diversa. Si consiglia di applicare la formattazione automatica allo script prima di impostare i punti di interruzione.*

È possibile visualizzare i punti di interruzione nel Debugger e nella finestra Script impostandoli in una di queste finestre. Perché l'operazione funzioni, il percorso del file AS deve essere uguale in entrambe le finestre.

Non impostare punti di interruzione in corrispondenza di commenti o righe vuote, perché verrebbero ignorati.

Impostazione o rimozione un punto di interruzione nel pannello Azioni o nella finestra Script

Durante una sessione di debug, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul margine sinistro del riquadro dello script. Un punto rosso indica un punto di interruzione.
- Fare clic sul pulsante Opzioni di debug .
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) per visualizzare il menu di scelta rapida e selezionare Imposta punto di interruzione, Elimina punto di interruzione o Elimina i punti di interruzione in questo file. (Nella finestra Script, è anche possibile selezionare Elimina i punti di interruzione in tutti i file AS).
- Premere Ctrl+Maiusc+B (Windows) oppure Comando+Maiusc+B (Macintosh).

Nota: *in alcune versioni precedenti di Flash, facendo clic sul margine sinistro del riquadro dello script si selezionava la riga di codice; ora si aggiunge o si elimina un punto di interruzione. Per selezionare una riga di codice, utilizzare Ctrl-clic (Windows) o Comando-clic (Macintosh).*

Impostazione e rimozione dei punti di interruzione nel Debugger

- Fare clic sul margine sinistro del riquadro del codice. Un punto rosso indica un punto di interruzione.
- Fare clic su Attiva/disattiva punto di interruzione o Elimina tutti i punti di interruzione, sopra la vista codice.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) per visualizzare il menu di scelta rapida e selezionare Imposta punto di interruzione, Elimina punto di interruzione o Elimina tutti i punti di interruzione in questo file.
- Premere Ctrl+Maiusc+B (Windows) oppure Comando+Maiusc+B (Macintosh).

Il file XML dei punti di interruzione

Quando si eseguono operazioni con punti di interruzione nella finestra Script, il file AsBreakpoints.xml consente di memorizzare le informazioni relative ai punti di interruzione. Il file viene scritto nella directory Impostazioni locali, nelle posizioni seguenti:

Windows *disco rigido*\Documents and Settings*utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\Debugger\

Macintosh *Macintosh HD*/Utenti/*nomeutente*/Library/Supporto Applicazioni/Adobe Flash CS3/Configuration/Debugger/

Segue un esempio di file AsBreakpoints.xml:

```
<?xml version="1.0"?>
<flash_breakpoints version="1.0">
    <file name="c:\tmp\myscript.as">
        <breakpoint line="10"></breakpoint>
        <breakpoint line="8"></breakpoint>
        <breakpoint line="6"></breakpoint>
    </file>
    <file name="c:\tmp\myotherscript.as">
        <breakpoint line="11"></breakpoint>
        <breakpoint line="7"></breakpoint>
        <breakpoint line="4"></breakpoint>
    </file>
</flash_breakpoints>
```

Il file XML è costituito dai tag seguenti:

flash_breakpoints Il nodo presenta un attributo `version`, che specifica la versione del file XML. La versione di Flash Player 8 è 1.0.

file Un nodo secondario di `flash_breakpoints`. Il nodo presenta un attributo `name`, che specifica il nome del file contenente i punti di interruzione.

breakpoint Un nodo secondario di `file`. Il nodo presenta un attributo `line`, che specifica il numero della riga contenente il punto di interruzione.

Il file AsBreakpoints.xml viene letto quando si avvia Flash e viene rigenerato quando l'applicazione viene chiusa. Il file AsBreakpoints.xml viene utilizzato per tenere traccia dei punti di interruzione tra le sessioni di sviluppo.

Scorrimento delle righe di codice

Dopo avere impostato i punti di interruzione di uno script e aver fatto clic su Continua nel Debugger, è possibile scorrere le righe di codice per controllare come il Debugger si muove nelle istruzioni e nelle funzioni.

Ad esempio, si supponga che nel seguente codice ActionScript 2.0 sia stato impostato un punto di interruzione all'interno di un pulsante sulla riga `myFunction()`:

```
on(press){
    myFunction();
}
```

Premendo il pulsante viene raggiunto il punto di interruzione e Flash Player viene messo in pausa. A questo punto è possibile portare il Debugger sulla prima riga di `myFunction()`, in qualunque posizione sia definita nel documento. È inoltre possibile scorrere o uscire dalla funzione.

Durante lo scorrimento delle righe del codice, i valori delle variabili e delle proprietà cambiano nelle schede Variabili, Locali, Proprietà e Controllo. Una freccia gialla sul lato sinistro del codice nel Debugger indica la riga in corrispondenza della quale è stato arrestato il Debugger. Utilizzare i pulsanti seguenti situati nella parte superiore della vista codice:

Verifica esecuzione Fa avanzare il Debugger in una funzione. (Se una riga non contiene una funzione definita dall'utente, Verifica esecuzione fa avanzare il Debugger alla riga successiva).

Nell'esempio seguente, se si inserisce un punto di interruzione alla riga 7 e si fa clic su Verifica esecuzione, il Debugger avanza fino alla riga 2, e dopo un altro clic su Verifica esecuzione avanza alla riga 3.

```
1 function myFunction() {
2 x = 0;
3 y = 0;
4 }
5
6 mover = 1;
7 myFunction();
8 mover = 0;
```

Nota: *i numeri presenti in questo codice rappresentano numeri di riga e non fanno parte del codice.*

Verifica uscita Fa avanzare il Debugger fuori di una funzione. Il pulsante funziona solo se attualmente ci si trova in una funzione definita dall'utente; la freccia gialla avanza fino alla riga successiva a quella in cui era stata richiamata la funzione. Nell'esempio precedente, se si inserisce un punto di interruzione alla riga 3 e si fa clic su Verifica uscita, il Debugger si sposta alla riga 8. Fare clic su Verifica uscita su una riga che non è compresa in una funzione definita dall'utente equivale a fare clic su Continua. Ad esempio, se ci si interrompe alla riga 6 e si fa clic su Verifica uscita, il lettore continua l'esecuzione dello script fino a un punto di interruzione.

Verifica internamente Fa avanzare il Debugger oltre una riga di codice. Questo pulsante consente di spostare la freccia gialla alla riga successiva dello script. Nell'esempio precedente, se l'interruzione avviene alla riga 7 e si fa clic su Verifica internamente, si passa direttamente alla riga 8 senza scorrere `myFunction()`, sebbene il codice di `myFunction()` venga eseguito.

Continua Consente di avanzare fino a raggiungere il punto di interruzione successivo.

Termina sessione di debug Disattiva il Debugger ma continua a riprodurre il file SWF in Flash Player.

Controllo delle avvertenze del compilatore

Nel pannello Errori del compilatore è possibile controllare i tipi di avvertenze del compilatore generate in ActionScript. Quando il compilatore indica un errore, è possibile fare doppio clic su di esso per spostarsi sulla riga di codice che lo ha provocato.

1. Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.
2. Fare clic sulla scheda Flash.
3. Fare clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript.
4. Selezionare le opzioni desiderate per Errori:

- La modalità rigorosa fa in modo che le avvertenze siano segnalate come errori; pertanto, in caso di presenza di tali errori la compilazione non viene completata correttamente.
- La modalità avvertenze fa sì che le avvertenze siano segnalate durante la compilazione, ed è utile per localizzare eventuali incompatibilità durante l'aggiornamento del codice ActionScript 2.0 ad ActionScript 3.0.

Panoramica del pannello Output

Durante la prova di un file SWF, nel pannello Output sono visualizzate le informazioni che consentono di risolvere i problemi relativi al file SWF. Per visualizzare queste informazioni, aggiungere le istruzioni `trace()` al codice oppure utilizzare i comandi Elenca oggetti ed Elenca variabili.

Se si utilizza l'istruzione `trace()` negli script, è possibile inviare informazioni specifiche al pannello Output durante l'esecuzione del file SWF. Tali informazioni possono includere note sullo stato del file SWF o sul valore di un'espressione. Per ulteriori informazioni, vedere la funzione `trace()` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Come visualizzare o nascondere il pannello Output

❖ Selezionare Finestra > Output oppure premere il tasto F2.

Uso del contenuto del pannello Output

❖ Selezionare un comando nel menu del pannello Output . Di seguito è riportato un elenco parziale:

Copia Copia negli Appunti tutto il contenuto del pannello Output. Per copiare solo una selezione, selezionare l'area che si desidera copiare, quindi scegliere Copia.

Salva su file Salva il contenuto del pannello Output in un file di testo.

Livello filtro Selezionare Nessuno per non visualizzare alcuna informazione nel pannello Output; selezionare Dettagliato per inviare tutte le informazioni al pannello Output.

Spostamento sugli errori del codice

Quando Flash rileva un errore nel codice ActionScript, durante la compilazione o l'esecuzione, riporta l'errore nel pannello Errori del compilatore. Dal pannello Errori del compilatore è possibile spostarsi sulla riga del codice che ha provocato l'errore.

❖ Fare doppio clic sull'errore nel pannello Errori del compilatore.

Elenco degli oggetti e delle variabili di un file SWF

Per elencare gli oggetti di un file SWF, utilizzare il comando Elenca oggetti, particolarmente utile per ottenere il percorso target e il nome dell'istanza corretti. Per elencare le variabili di un file SWF, utilizzare il comando Elenca variabili, utile per ottenere il percorso target e il nome della variabile.

La selezione del comando Elenca oggetti o Elenca variabili cancella tutte le informazioni visualizzate nel pannello Output. Per non perdere queste informazioni, prima di selezionare questo comando scegliere Salva su file dal menu del pannello Output.

Elenco degli oggetti di un file SWF

Nell'ambiente di prova, il comando Elenca oggetti consente di visualizzare gerarchicamente il livello, il fotogramma, il tipo di oggetto (forma, clip filmato o pulsante), i pulsanti target, i nomi di istanza dei clip filmato, i pulsanti e i campi di testo nel pannello Output. (Non vengono visualizzati tutti gli oggetti dati di ActionScript).

1 Se il file SWF non è eseguito in ambiente di prova, selezionare Controllo > Prova filmato.

2 Selezionare Debug > Elenca oggetti.

Nel pannello Output viene visualizzato un elenco di tutti gli oggetti presenti sullo stage. L'elenco non si aggiorna automaticamente durante la riproduzione del file SWF: ogni volta che si desidera inviare informazioni al pannello Output è necessario selezionare il comando Elenca oggetti.

Elenco delle variabili di un file SWF nel pannello Output

In ambiente di prova, il comando Elenca variabili consente di visualizzare un elenco di tutte le variabili presenti nel file SWF. Le variabili globali (quelle dichiarate con l'identificatore `_global`) vengono visualizzate nella sezione Variabili globali all'inizio dell'elenco delle variabili e ciascuna variabile è preceduta dal prefisso `_global`.

Inoltre, il comando Elenca variabili consente di visualizzare le proprietà di tipo getter/setter create tramite il metodo `Object.addProperty()` e di avviare i metodi `get` o `set`. Nel pannello Output, il valore di una proprietà getter/setter ha il prefisso `[getter/setter]`. Il software determina il valore visualizzato per una proprietà getter/setter valutando la funzione `get` della proprietà.

L'elenco non si aggiorna automaticamente durante la riproduzione del file SWF: ogni volta che si desidera inviare informazioni al pannello Output è necessario selezionare il comando Elenca variabili.

1 Creare un nuovo documento FLA. Lo si potrebbe ad esempio denominare **`listvariables.fla`**.

2 Aggiungere il seguente codice ActionScript 2.0 nel pannello Azioni:

```
_global.myName = "Buster";
var myCatSays:String = "meow";
var myNum:Number = 313;
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
```

3 Selezionare Controllo > Prova filmato.

4 Selezionare Debug > Elenca variabili nell'ambiente di prova.

Nel pannello Output viene visualizzato un elenco di tutte le variabili presenti nel file SWF. L'esempio seguente mostra il nome delle variabili che risulterebbe dal codice elencato nel precedente passaggio 2:

```
Global Variables:
    Variable _global.myName = "Buster"
Level #0:
Variable _level0.$version = "WIN 9,0,29,3"
Variable _level0.myCatSays = "meow"
Variable _level0.myNum = 313
Variable _level0.myArray = [object #1, class 'Array'] [0:"one",
        1:"two",
        2:"three"
    ]
```

Debug di oggetti campo di testo

Per acquisire informazioni sul debug in relazione a oggetti TextField, è possibile utilizzare il comando Debug > Elenca variabili o Debug > Elenca oggetti nell'ambiente di prova. Quando si utilizza Debug > Elenca variabili, il pannello Output utilizza le seguenti convenzioni per visualizzare le proprietà degli oggetti TextField:

- Non è possibile visualizzare più di quattro proprietà per riga.
- Una proprietà con valore stringa viene visualizzata su una riga separata.
- Le proprietà relative al colore vengono visualizzate come numeri esadecimali (0x00FF00).
- Le proprietà sono visualizzate nel seguente ordine: `variable`, `text`, `htmlText`, `html`, `textWidth`, `textHeight`, `maxChars`, `borderColor`, `backgroundColor`, `textColor`, `border`, `background`, `wordWrap`, `password`, `multiline`, `selectable`, `scroll`, `hscroll`, `maxscroll`, `maxhscroll`, `bottomScroll`, `type`, `embedFonts`, `restrict`, `length`, `tabIndex`, `autoSize`.

Il comando Debug > Elenca oggetti consente di elencare gli oggetti TextField. Se viene specificato un nome di istanza per un campo di testo, nel pannello Output viene visualizzato il percorso target completo, che include il nome dell'istanza, nel formato seguente:

```
Target = "target path"
```

Consultare anche

“Controllo delle avvertenze del compilatore” a pagina 386

Uso dell'istruzione trace

L'istruzione `trace()` invia informazioni specifiche al pannello Output. Durante la prova di un file SWF, ad esempio, è possibile inviare i risultati al pannello Output in seguito alla pressione di un pulsante o alla riproduzione di un fotogramma. L'istruzione `trace()` è simile all'istruzione `alert` di JavaScript.

Quando si utilizza l'istruzione `trace()` in uno script, è possibile utilizzare le espressioni come parametri. Il valore di un'espressione viene visualizzato nel pannello Output nell'ambiente di prova.

1 Selezionare un fotogramma nella linea temporale, quindi aggiungere un'istruzione `trace()`. Ad esempio, è possibile selezionare il fotogramma 1 e aggiungere il seguente codice ActionScript 2.0:

```
this.createEmptyMovieClip("img_mc", 10);
var mclListener:Object = new Object();
mclListener.onLoadInit = function(target_mc:MovieClip) {
    trace(target_mc+" loaded in "+getTimer()+" ms");
};
mclListener.onLoadError = function(target_mc:MovieClip, errorCode:String, httpStatus:Number) {
    trace(">> error downloading image into "+target_mc);
    trace(">>\t errorCode="+errorCode+", httpStatus="+httpStatus);
};
var img_mcl:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
img_mcl.addListener(mclListener);
img_mcl.loadClip("http://www.helpexamples.com/flash/images/404.jpg", img_mc);
```

2 Selezionare Controllo > Prova filmato per provare il file SWF.

Nel pannello Output vengono visualizzati i risultati dell'istruzione `trace()`. Ad esempio, il pannello Output potrebbe visualizzare il messaggio seguente:

Pannello Output

Debug di ActionScript 3.0

Informazioni sul debugger di ActionScript 3.0

Flash include un debugger separato per ActionScript 3.0; questo funziona un po' diversamente dal debugger di ActionScript 2.0. Il debugger di ActionScript 3.0 funziona solo con file FLA di ActionScript 3.0 e con file AS. Le impostazioni di pubblicazione dei file FLA devono essere configurate su Flash Player 9. Quando si inizia una sessione di debug di ActionScript 3.0, Flash avvia la versione autonoma di Flash Player per riprodurre il file SWF. Il lettore di debug riproduce il file SWF in una finestra separata da quella dell'applicazione di creazione di Flash.

Il debugger di ActionScript 3.0 converte l'area di lavoro Flash in un'area di lavoro di debug che visualizza i pannelli usati per il debug, inclusi il pannello Azioni e/o la finestra Script, la Console di debug e il pannello Variabili. La Console di debug visualizza lo stack di chiamata e contiene gli strumenti necessari per scorrere gli script. Il pannello Variabili visualizza le variabili nell'area di validità corrente con i relativi valori e consente all'utente di aggiornarli.

Attivazione della modalità di debug

L'avvio di una sessione di debug dipende dal tipo di file utilizzato. Durante una sessione di debug, Flash interrompe l'esecuzione di ActionScript quando rileva un punto di interruzione o un errore di runtime.

Quando Flash inizia una sessione di debug, aggiunge al file SWF esportato per la sessione alcune informazioni speciali. Queste informazioni consentono al debugger di fornire i numeri di riga specifici nel codice, nel punto in cui sono stati rilevati errori.

È possibile includere questa informazione speciale di debug in tutti i file SWF creati da uno specifico file FLA nelle impostazioni di pubblicazione. Questo consente il debug del file SWF anche quando non viene avviata una sessione di debug in modo esplicito. Queste informazioni di debug comportano un leggero aumento delle dimensioni del file SWF.

Avvio del debug da un file FLA

❖ Selezionare Debug > Debug filmato.

Avvio del debug da un file AS ActionScript 3.0

1 Con il file ActionScript aperto nella finestra Script, selezionare il file FLA con cui il file ActionScript deve essere compilato dal menu Target nella parte superiore della finestra Script. Per essere visualizzato in questo menu, anche il file FLA deve essere aperto in Flash.

2 Selezionare Debug > Debug filmato.

Aggiunta delle informazioni di debug a tutti i file SWF creati da un file FLA

1 Dopo aver aperto il file FLA, selezionare File > Impostazioni pubblicazione.

2 Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fare clic sulla scheda Flash.

3 Selezionare Consenti debug.

Uscita dalla modalità di debug

❖ Fare clic sul pulsante Termina sessione di debug nella Console di debug.

Impostazione e rimozione dei punti di interruzione

Aggiungere i punti di interruzione al codice ActionScript per interrompere l'esecuzione del codice. Dopo l'interruzione dell'esecuzione, è possibile scorrere ed eseguire il codice riga per riga, visualizzare le diverse sezioni del codice ActionScript, visualizzare i valori di variabili ed espressioni e modificare i valori delle variabili.

Nota: *non è possibile aggiungere punti di interruzione a file ASC (ActionScript for Communication) o JSFL (Flash JavaScript).*

Impostazione di un punto di interruzione

❖ Nel pannello Azioni o nella finestra Script, fare clic sul margine sinistro accanto alla riga del codice in cui si desidera venga visualizzato il punto di interruzione.

Rimozione di un punto di interruzione

❖ Nel pannello Azioni o nella finestra Script, fare clic sul punto di interruzione da rimuovere.

Scorrimento delle righe di codice

Quando l'esecuzione di ActionScript si interrompe in corrispondenza di un punto di interruzione o di un errore di runtime, è possibile scorrere il codice riga per riga, scegliendo la verifica del funzionamento delle chiamate di codice o invece la verifica interna delle stesse. È inoltre possibile scegliere di continuare ad eseguire il codice senza scorrerlo.

Scorrimento del codice riga per riga

❖ Fare clic sul pulsante Verifica esecuzione della Console di debug.

Verifica interna di una chiamata di funzione

❖ Fare clic sul pulsante Verifica internamente della Console di debug.

Verifica uscita di una chiamata di funzione

❖ Fare clic sul pulsante Verifica uscita della Console di debug.

Ripresa della normale esecuzione del codice

❖ Fare clic sul pulsante Continua della Console di debug.

Visualizzazione e analisi degli script nello stack di chiamata

Quando viene arrestata l'esecuzione del codice nel debugger, è possibile visualizzare lo stack di chiamata nella Console di debug e vedere gli script contenenti le funzioni nello stack di chiamata. Nello stack di chiamata viene visualizzato l'elenco corrente delle chiamate di funzione nidificate in attesa di esecuzione.

È anche possibile visualizzare i singoli script contenenti ogni funzione.

❖ Nel pannello Console di debug, fare doppio clic sul nome dello script nello stack di chiamata.

Visualizzazione e modifica dei valori delle variabili

Visualizzare e modificare i valori delle variabili e delle proprietà nel pannello Variabili.

Visualizzazione del valore di una variabile

1 Nel pannello Variabili selezionare il tipo di variabili da visualizzare nel menu Pannello.

- Mostra costanti consente di visualizzare le costanti dei valori (variabili che hanno un valore fisso).
- Mostra proprietà statiche consente di visualizzare variabili appartenenti alla classe anziché a istanze della classe.
- Mostra variabili membro inaccessibili visualizza variabili non accessibili ad altre classi o spazi dei nomi. Ciò include variabili protette, private o interne allo spazio del nome.
- Mostra vista esadecimale aggiuntiva aggiunge valori esadecimali ovunque vengano visualizzati valori decimali. Ciò è principalmente utile per i valori di colore. I valori esadecimali non vengono visualizzati per i valori decimali da 0 a 9.
- Mostra nomi completi visualizza tipi di variabili sia con il nome di pacchetto che di classe.

2 Espandere la struttura ad albero della struttura oggetto del file FLA fino a che non compare la variabile da visualizzare.

Modifica del valore di una variabile

1 Nel pannello Variabili, fare doppio clic sul valore della variabile.

2 Immettere il nuovo valore per la variabile e premere Invio. Il nuovo valore viene utilizzato durante la successiva esecuzione del codice.

Controllo delle avvertenze del compilatore

Controllare il tipo di avvertenze generate nel pannello Errori del compilatore. Quando il compilatore indica un errore, fare doppio clic su di esso per spostarsi sulla riga di codice che lo ha provocato.

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.

2 Fare clic su Flash.

3 Fare clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript.

4 Selezionare le opzioni desiderate per Errori:

- Con Modalità rigorosa le avvertenze vengono riportate come errori, il che significa che la compilazione non riesce in presenza di questi errori.
- Con Modalità avvertenze vengono riportate ulteriori avvertenze, utili per rilevare le incompatibilità nell'aggiornamento di codice ActionScript 2.0 ad ActionScript 3.0.

Spostamento sugli errori del codice

Quando Flash rileva un errore nel codice ActionScript, durante la compilazione o l'esecuzione, riporta l'errore nel pannello Errori del compilatore. È possibile spostarsi sulla riga di codice che ha provocato l'errore dal pannello Errori del compilatore.

❖ Fare doppio clic sull'errore nel pannello Errori del compilatore.

Debug di un file SWF remoto di ActionScript 3.0

Con ActionScript 3.0 è possibile eseguire il debug di un file SWF remoto utilizzando la versione autonoma, ActiveX o Plug-In di Flash Player, presente in *Directory di installazione di Flash*/Players/Debug/ directory. Tuttavia nel debugger di ActionScript 3.0 il debug remoto è limitato a file situati nello stesso host locale dell'applicazione di creazione Flash, riprodotti nel lettore autonomo di debug, nel plug-in o nel controllo ActiveX.

Per permettere il debug remoto del file, attivare il debug nelle impostazioni relative alla pubblicazione. È anche possibile pubblicare il file con una password di debug per consentire soltanto ad alcuni utenti di eseguirne il debug.

Come JavaScript o HTML, anche ActionScript consente di visualizzare le variabili client-side. Per memorizzare variabili in modo sicuro inviarle a un'applicazione su un server, anziché memorizzarle nel file. È tuttavia possibile che lo sviluppatore del filmato non desideri rivelare altre informazioni riservate, quali la struttura del clip filmato. Una password di debug permette di proteggere il proprio lavoro.

Attivazione del debug remoto di un file SWF e impostazione di una password di debug

Nel file FLA di ActionScript 3.0, non è possibile eseguire il debug di codici negli script dei fotogrammi. Con il debugger di ActionScript 3.0 è possibile eseguire solo il debug di codici contenuti in file AS esterni.

1 Aprire il file FLA.

2 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.

3 Nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, selezionare Consenti debug.

4 Chiudere la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione e selezionare uno dei comandi seguenti:

- File > Esporta > Esporta filmato
- File > Pubblica

5 Lasciare il file SWF nel computer locale in modo da eseguire una sessione di debug remota sull'host locale oppure caricarlo sul server Web.

Il file SWF non contiene informazioni relative ai punti di interruzione, quindi se si carica il file su un server remoto non si potrà scorrere il codice. Per eseguire questa operazione utilizzare l'host locale.

6 In Flash, selezionare Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 3.0.

Flash apre il debugger di ActionScript 3.0 e attende la connessione di un Flash Player di debug. Si hanno a disposizione 2 minuti per avviare il Flash Player di debug. Trascorsi i 2 minuti, ripetere il passaggio.

7 Aprire il file SWF nella versione di debug del plugin di Flash Player, del controllo ActiveX o del lettore autonomo. Il lettore autonomo di debug si trova nella directory *Directory di installazione di Flash*/Players/Debug/. Non collegarsi a un file su un altro computer: il debugger non sarà in grado di ricevere informazioni relative ai punti di interruzione.

La sessione di debug ha inizio quando il lettore di debug si collega al pannello del debugger di ActionScript 3,0 di Flash.

Attivazione del Debugger da una postazione remota

1 Aprire l'applicazione di creazione Flash, se non è già aperta.

2 Selezionare Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 3.0.

3 In un browser o nella versione debugger del lettore autonomo, aprire il file SWF pubblicato dalla postazione remota. Accertarsi che il file SWD si trovi nella stessa cartella del file SWF.

Se la finestra di dialogo Debug remoto non viene visualizzata, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) nel file SWF per visualizzare il menu di scelta rapida, quindi selezionare Debugger.

4 Nella finestra di dialogo Debug remoto, selezionare il computer host locale e il file da aprire.

Nel Debugger appare l'elenco di visualizzazione del file SWF. Se il file SWF non viene riprodotto, è possibile che l'esecuzione del Debugger sia stata sospesa. Fare clic su Continua per riavviarla.

Impostazioni di pubblicazione ActionScript

Modifica delle impostazioni di pubblicazione ActionScript

Quando si crea un nuovo documento FLA, Flash chiede quale versione di ActionScript si desidera utilizzare. È possibile modificare questa impostazione se si decide successivamente di scrivere gli script utilizzando una versione diversa di ActionScript.

Nota: *il compilatore di ActionScript 2.0 crea tutto il codice ActionScript 1.0, tranne per la sintassi della barra (/) usata per indicare i percorsi dei clip filmato, ad esempio* `parentClip/testMC:varName= "hello world"`*. Per evitare questo problema, riscrivere il codice utilizzando la notazione punto (.) oppure selezionare il compilatore di ActionScript 1.0.*

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione e fare clic sulla scheda Flash.

2 Selezionare la versione ActionScript dal menu a comparsa.

Modifica del percorso di classe

Il percorso di classe indica al compilatore di ActionScript dove cercare i file ActionScript esterni a cui fa riferimento il file FLA.

Quando si usa ActionScript 2,0, è possibile impostare un percorso di classe a livello di documento. Questa funzione è utile quando si creano le proprie classi e si desidera ignorare il percorso di classe di ActionScript globale impostato nelle preferenze.

Quando si modifica un percorso di classe, è possibile aggiungere percorsi di directory assoluti (ad esempio, C:/my_classes) e relativi (ad esempio, ../my_classes o ".").

Consultare anche

“Impostazione del percorso di classe per ActionScript 2.0” a pagina 400

“Impostazione del percorso di classe per ActionScript 3.0” a pagina 401

Modifica del percorso di classe globale

1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh) per visualizzare la finestra di dialogo Preferenze.

2 Selezionare ActionScript nell'elenco Categoria, quindi fare clic su Impostazioni ActionScript 2.0.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere una directory al percorso di classe, fare clic sul pulsante Trova il percorso, individuare la directory da aggiungere, quindi fare clic su OK.

In alternativa, fare clic sul pulsante Aggiungi nuovo percorso (+) per aggiungere una nuova riga all'elenco Percorso di classe. Fare doppio clic sulla nuova riga, digitare un percorso relativo o assoluto, quindi fare clic su OK.

- Per modificare una directory del percorso di classe, selezionare il percorso nell'elenco Percorso di classe, fare clic sul pulsante Trova il percorso, individuare la directory da aggiungere, quindi fare clic su OK.

In alternativa, fare doppio clic sul percorso nell'elenco Percorsi di classe, digitare il percorso desiderato e fare clic su OK.

- Per eliminare una directory dal percorso di classe, selezionarla nell'elenco Percorso di classe e fare clic sul pulsante Elimina il percorso selezionato.

Nota: *non eliminare il percorso di classe globale assoluto. Il software utilizza questo percorso di classe per accedere alle classi incorporate. Se si cancella accidentalmente questo percorso di classe, reinserirlo aggiungendo $(LocalData)/Classes come nuovo percorso di classe per ActionScript 2.0 o $(AppConfig)/ActionScript 3.0/Classes per ActionScript 3.0.*

Modifica del percorso di classe al livello di documento

La modifica del percorso di classe nelle impostazioni di pubblicazione viene applicata solo al file FLA corrente.

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.

2 Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fare clic sulla scheda Flash.

3 Fare clic su Impostazioni, in corrispondenza del menu a comparsa Versione di ActionScript.

4 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere una directory al percorso di classe, fare clic sul pulsante Trova il percorso, individuare la directory da aggiungere, quindi fare clic su OK.

In alternativa, fare clic sul pulsante Aggiungi nuovo percorso (+) per aggiungere una nuova riga all'elenco Percorso di classe. Fare doppio clic sulla nuova riga, digitare un percorso relativo o assoluto, quindi fare clic su OK.

- Per modificare una directory del percorso di classe, selezionare il percorso nell'elenco Percorso di classe, fare clic sul pulsante Trova il percorso, individuare la directory da aggiungere, quindi fare clic su OK.

In alternativa, fare doppio clic sul percorso nell'elenco Percorsi di classe, digitare il percorso desiderato e fare clic su OK.

- Per eliminare una directory dal percorso di classe, selezionarla nell'elenco Percorso di classe e fare clic sul pulsante Elimina il percorso selezionato.

Dichiarazione di una classe documento

Quando si usa ActionScript 3.0, un file SWF può essere associato a una classe di primo livello. Tale classe è detta classe documento. Quando il file SWF viene caricato in Flash Player, un'istanza di questa classe viene creata come oggetto di primo livello del file SWF. Questo oggetto di un file SWF può essere un'istanza di qualunque classe scelta dall'utente.

Ad esempio, il livello principale di un file SWF che implementa un componente calendario può essere associato a una classe Calendario, con metodi e proprietà appropriati per un componente di questo tipo. Quando il file SWF viene caricato, Flash Player lo crea come istanza di questa classe Calendario.

1 Deselezionare tutti gli oggetti sullo stage e nella linea temporale facendo clic in un'area vuota dello stage. In questo modo vengono visualizzate le proprietà Documento nella finestra di ispezione Proprietà.

2 Immettere il percorso e il nome del file ActionScript della classe nella casella di testo Classe documento della finestra di ispezione Proprietà.

Nota: *È possibile specificare questa informazione anche nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.*

Personalizzazione dei menu di scelta rapida nei documenti Flash

È possibile personalizzare il menu di scelta rapida standard e il menu di scelta rapida per la modifica del testo che viene visualizzato con i file SWF in Flash Player 7 e versioni successive.

- Il menu di scelta rapida standard viene visualizzato quando un utente fa clic in Flash Player su qualsiasi area (a eccezione dei campi di testo modificabili) di un file SWF con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh). È possibile aggiungere voci personalizzate al menu e nascondere le voci incorporate nel menu, a eccezione di Impostazioni e Debugger.
- Il menu di scelta rapida per la modifica viene visualizzato quando un utente fa clic in Flash Player su un campo di testo modificabile di un file SWF con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh). È possibile aggiungere voci personalizzate a questo menu. Non è possibile nascondere le voci incorporate in questo menu.

Nota: *Flash Player visualizza anche un menu di scelta rapida di errore quando un utente fa clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fa clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) in Flash Player quando non è caricato alcun file SWF. Questo menu non può essere personalizzato.*

I menu di scelta rapida in Flash Player 7 possono essere personalizzati utilizzando gli oggetti ContextMenu e ContextMenuItem di ActionScript 2.0. Per ulteriori informazioni sull'uso di questi oggetti, vedere `ContextMenu` nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

Quando si creano le voci di un menu di scelta rapida personalizzato per Flash Player, tenere presente quanto segue:

- Le voci personalizzate vengono aggiunte al menu di scelta nell'ordine in cui vengono create. Non è possibile modificare tale ordine dopo che le voci sono state create.
- È possibile specificare la visibilità e l'attivazione delle voci personalizzate.

- Le voci del menu di scelta rapida personalizzate vengono automaticamente codificate con la codifica Unicode UTF8.

File di classe e file di configurazione

Quando si installa Flash, nel sistema vengono installati diversi file e cartelle di configurazione relativi ad ActionScript. Se questi file vengono modificati per configurare l'ambiente di creazione, eseguire il backup dei file originali.

ActionScript - Cartella Classes Contiene tutte le classi incorporate di ActionScript 2.0 (file AS). Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- Windows: Disco rigido\Documents and Settings*utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\Classes.
- Macintosh: Disco rigido/Users/*utente*/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/*lingua*/Configuration/Classes.

La cartella Classes è organizzata in classi per Flash Player 7 (FP7), classi per Flash Player 8 (FP8) e nel pacchetto mx, utilizzato per i lettori e per i file ASO. Non è necessaria una cartella separata per Flash Player 9. Per ulteriori informazioni sull'organizzazione di questa directory, vedere il file Readme nella cartella Classes.

Cartella Include Contiene tutti i file include globali di ActionScript. I percorsi sono i seguenti:

- Windows: Disco rigido\Documents and Settings*utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\Include.
- Macintosh: Disco rigido/Users/*utente*/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/*lingua*/Configuration/Include.

File di configurazione ActionsPanel.xml Contiene il file di configurazione per i suggerimenti sul codice ActionScript. I percorsi sono i seguenti:

- Windows: Disco rigido\Documents and Settings*utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\ActionsPanel
- Macintosh: Disco rigido/Utenti/*utente*/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/*lingua*/Configuration/ActionsPanel

File di configurazione AsColorSyntax.xml File di configurazione relativo ai colori del codice ActionScript. I percorsi sono i seguenti:

- Windows: Disco rigido\Documents and Settings*utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\ActionsPanel\
- Macintosh: Disco rigido/Utenti/*utente*/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/*lingua*/Configuration/ActionsPanel

Cartelle di configurazione installate con Flash

Quando si installa Flash vengono create nel sistema varie cartelle di configurazione. Le cartelle di configurazione contengono i file associati all'applicazione, organizzati in diversi livelli appropriati all'accesso degli utenti. Si potrebbe voler visualizzare il contenuto di queste cartelle quando si lavora con ActionScript™ o con i componenti. Di seguito sono indicate le cartelle di configurazione di Flash:

Cartella di configurazione dell'applicazione

Poiché si trova nel livello dell'applicazione, gli utenti non amministratori non dispongono di accesso in scrittura per questa directory. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Microsoft Windows XP o Microsoft Windows Vista, accedere all'*unità di avvio*\Programmi\Adobe\Adobe Flash CS3*lingua*\Configuration\.
- In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Cartella First Run

Questa cartella che si trova allo stesso livello della cartella Configuration dell'applicazione facilita la condivisione dei file di configurazione tra gli utenti dello stesso computer. Le cartelle e i file contenuti in questa cartella vengono copiati automaticamente nella cartella Configuration a livello utente. Quando si avvia l'applicazione, i nuovi file eventualmente inseriti nella cartella First Run vengono copiati nella cartella Configuration a livello di utente.

Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella First Run:

- In Windows XP o Vista, accedere all'*unità di avvio*\Programmi\Adobe\Adobe Flash CS3*lingua*\First Run\.
- In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Adobe Flash CS3/First Run/.

Cartella di configurazione a livello utente

Disponibile nell'area del profilo dell'utente, questa cartella è sempre scrivibile da parte dell'utente corrente. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Windows XP o Vista, accedere all'*unità di avvio*\Documents and Settings*nome utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration.
- In Macintosh accedere a *Macintosh HD*/Utenti/*nome utente*/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CS3/*lingua*/Configuration/.

Nota: *Flash per Windows utilizza la cartella Impostazioni locali per i file di configurazione a livello utente. Questo comportamento differisce da quello di Flash MX e delle altre applicazioni della famiglia Studio MX, tra le quali Dreamweaver MX 2004, che utilizzano la cartella di configurazione Profilo comune per i file di configurazione a livello utente. I profili comuni consentono agli utenti di una rete di memorizzare automaticamente le proprie impostazioni di configurazione su un server di rete e quindi di utilizzare workstation diverse della rete caricando nell'applicazione gli stessi file di configurazione. La cartella Impostazioni locali è diversa dalla cartella Profilo comune in quanto, durante la configurazione della rete, i file della cartella Impostazioni locali non vengono salvati su un server per il supporto dei profili comuni.*

Cartella di configurazione a livello di tutti gli utenti

Disponibile nell'area comune dei profili degli utenti, questa cartella fa parte dell'installazione standard dei sistemi operativi Windows e Macintosh ed è condivisa da tutti gli utenti di un determinato computer. Tutti i file che si trovano in questa cartella vengono resi disponibili dal sistema operativo a tutti gli utenti del computer. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Windows XP o Vista, accedere all'*unità di avvio*\Documents and Settings\All Users\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\.
- On the Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Users/Shared/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/*lingua*/Configuration/.

Cartella di configurazione Restricted Users

ln un ambiente di rete, solitamente, gli utenti normali hanno diritti limitati sulle workstation e solo gli amministratori di sistema dispongono dell'accesso amministrativo alle workstation. Tutti gli altri utenti dispongono di un accesso limitato che in genere non consente l'accesso in scrittura ai file a livello applicazione, quali i file della directory Programmi di Windows o della cartella Applicazioni di Macintosh OS X.

Capitolo 20: Pubblicazione di contenuto Flash

Quando il contenuto Adobe Flash è pronto per essere mostrato a un pubblico, è possibile pubblicarlo e quindi riprodurlo. In questo capitolo vengono descritte le varie opzioni di pubblicazione disponibili con cui distribuire un contenuto Flash.

Pubblicazione dei documenti Flash

Panoramica sulla pubblicazione

Per impostazione predefinita, il comando Pubblica crea un file SWF di Flash, un documento HTML che inserisce il contenuto Flash nella finestra di un browser e un file JavaScript denominato AC_OETags.js, che consente l'esecuzione automatica del file SWF nei browser conformi al contenuto attivo. Inoltre, questo comando crea e copia i file di rilevamento per Flash 4 e versioni successive. Se si modificano le impostazioni di pubblicazione, Flash salva le modifiche insieme al documento. Dopo avere creato un profilo di pubblicazione, è possibile esportarlo e usarlo in altri documenti o renderlo disponibile per gli altri utenti che lavorano sullo stesso progetto.

Flash Player 6 (e versioni successive) supporta la codifica del testo Unicode. Con il supporto Unicode, gli utenti possono visualizzare il testo in più lingue, indipendentemente dalla lingua usata dal sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore.

È possibile pubblicare il file FLA in altri formati (GIF, JPEG, PNG e QuickTime) con l'HTML necessario per visualizzarli nella finestra del browser. Questi formati consentono agli utenti che non dispongono di Flash Player di visualizzare in un browser l'animazione e il contenuto interattivo del file SWF. Quando si pubblica un documento Flash (file FLA) in un altro formato, le impostazioni per ogni formato di file sono memorizzate con il file FLA.

È possibile esportare il file FLA in diversi altri formati; questa operazione è analoga alla pubblicazione di file FLA in un altro formato, con la differenza che le impostazioni per ogni formato di file non sono memorizzate con il file FLA.

In alternativa è possibile creare un documento HTML personalizzato con qualsiasi editor HTML e includere i tag necessari per visualizzare un file SWF.

Nota: *se è possibile creare un documento HTML personalizzato con cui visualizzare i file SWF, accertarsi che esso consenta la riproduzione del contenuto nel modo previsto per i browser conformi al contenuto attivo. Per ulteriori informazioni sul contenuto attivo, vedere www.adobe.com/go/activecontent_it.*

Per provare il funzionamento del file SWF prima di pubblicarlo, utilizzare i comandi Prova filmato (Controllo > Prova filmato) e Prova scena (Controllo > Prova scena).

Per esercitazioni video sulla pubblicazione di contenuto Flash vedere quanto segue:

- Pubblicazione di contenuto Flash: www.adobe.com/go/vid0141_it
- Ottimizzazione di contenuto Flash: www.adobe.com/go/vid0140_it

Consultare anche

"Uso dei profili di pubblicazione" a pagina 413

"Uso di Flash Player" a pagina 398

"Configurazione di un server Web per Flash" a pagina 411

"Creazione di testo in più lingue" a pagina 261

Modifica di un file SWF da Dreamweaver in Flash

Se avete installato sia Flash che Dreamweaver, potete selezionare un file SWF in un documento Dreamweaver e utilizzare Flash per modificarlo. Flash non modifica direttamente il file SWF, bensì il documento di origine (file FLA), quindi esporta nuovamente il file SWF.

1 In Dreamweaver aprite la finestra di ispezione Proprietà (Window > Properties) (Finestra > Proprietà).

2 Nel documento di Dreamweaver effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il file SWF facendo clic sul relativo segnaposto, quindi fate clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul file SWF e selezionate Modifica con Flash dal menu di scelta rapida.

Dreamweaver passa a Flash e il programma cerca di individuare il file di authoring di Flash (FLA) relativo al file SWF selezionato. Se Flash non è in grado di trovare il file di authoring di Flash, viene richiesto di specificarne il percorso.

Nota: *Se il file FLA o il file SWF è bloccato, controllate il file in Dreamweaver.*

3 In Flash modificate il file FLA. Nella finestra Flash Document (Documento Flash) è indicato che state modificando il file dall'interno di Dreamweaver.

4 Al termine delle modifiche, fate clic su Fine.

Il file FLA viene aggiornato, riesportato come file e chiuso, quindi viene visualizzato nuovamente il documento Dreamweaver.

Nota: *Per aggiornare il file SWF e tenere Flash aperto, in Flash selezionate File > Aggiorna per Dreamweaver.*

5 Per visualizzare il file aggiornato nel documento, fate clic su Riproduci nella finestra di ispezione Proprietà di Dreamweaver oppure visualizzate la pagina in anteprima in un Browser premendo F12.

Uso di Flash Player

L'applicazione Flash Player

Flash Player riproduce il contenuto Flash esattamente come appare in un browser Web o in un'applicazione host ActiveX. Flash Player viene installato insieme all'applicazione Flash. Quando si fa doppio clic su un contenuto Flash, il sistema operativo avvia Flash Player, che a sua volta riproduce il file SWF. È possibile utilizzare il lettore per rendere visibile il contenuto Flash agli utenti che non stanno utilizzando un browser Web o un'applicazione host ActiveX.

Per controllare il contenuto Flash in Flash Player, utilizzare i comandi di menu e la funzione `fscommand()`. Per ulteriori informazioni, vedere Learning_AS2\16_external_data.fm\Invio di messaggi verso e da Flash Player.

Per stampare i fotogrammi del contenuto Flash, utilizzare il menu di scelta rapida di Flash Player.

Riproduzione di file SWF di Flash

Il formato SWF di Flash è il formato per la diffusione dei contenuti Flash.

È possibile riprodurre il contenuto nei seguenti modi:

- Nei browser Internet provvisti di Flash Player
- Con Flash Xtra in Director® and Authorware® di Adobe®
- Con il controllo ActiveX Flash in Microsoft Office e altri host ActiveX
- Come parte di un video clip QuickTime
- Come applicazione autonoma (denominata proiettore)

Il formato SWF di Flash è uno standard aperto supportato da altre applicazioni. Per ulteriori informazioni sui formati dei file Flash, vedere www.adobe.com/go/flashplayer_it.

Controllo di applicazioni da Flash Player

❖ Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aprire un nuovo file o uno esistente, selezionare File > Nuovo o Apri.
- Per cambiare la visualizzazione dell'applicazione, selezionare Visualizza > Ingrandimento ed effettuare una selezione.
- Per controllare la riproduzione del contenuto Flash, selezionare Controllo > Riproduci, Riavvolgi o Riproduzione ciclica.

Impostazione delle opzioni di pubblicazione per il formato file SWF di Flash

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione, fare clic su Flash e selezionare una versione di Player dal menu a comparsa Versione. Non tutte le funzioni di Adobe® Flash® CS3 Professional funzionano nei file SWF pubblicati che hanno come destinazione le versioni di Flash Player precedenti a Flash Player 9. Per specificare il rilevamento di Flash Player, fare clic su HTML e selezionare Flash Player 4 o versioni successive.

2 Per specificare il modo in cui Flash deve caricare i livelli di un file SWF per visualizzarne il primo fotogramma, selezionare un ordine di caricamento (Dal basso verso l'alto o Dall'alto verso il basso). Questa opzione controlla le parti del file SWF che Flash disegna per prime se il collegamento modem o di rete è lento.

3 Selezionare la versione ActionScript™ dal menu a comparsa Versione di ActionScript. Se si seleziona ActionScript 2.0 o 3.0 e sono state create delle classi, facendo clic sul pulsante Impostazioni è possibile impostare un percorso di classe relativo per i file di classe diverso dal percorso per le directory predefinite impostato in Preferenze.

4 Per attivare il debug del file SWF di Flash pubblicato, selezionare una delle opzioni seguenti:

Genera rapporto dimensioni Genera un rapporto che elenca la quantità di dati nel contenuto Flash finale, per ciascun file.

Ometti azioni trace Fa sì che Flash ignori le azioni Trace (`trace`) nel file SWF corrente. Quando questa opzione è selezionata, le informazioni relative alle azioni Trace non vengono visualizzate nella pannello Output. Per ulteriori informazioni, vedere "Panoramica del pannello Output" a pagina 386.

Proteggi da importazione Impedisce ad altri utenti di importare un file SWF e riconvertirlo in un documento Flash (FLA). Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF di Flash.

Consenti debug Attiva il Debugger e consente il debug remoto di un file SWF di Flash. Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF.

Comprimi filmato (Impostazione predefinita) Comprime il file SWF per ridurre le dimensioni del file e il tempo di scaricamento. Si tratta di una funzione particolarmente utile quando un file contiene molto testo oppure molto codice ActionScript. Un file compresso può essere riprodotto solo in Flash Player 6 o versioni successive.

Ottimizza per Flash Player 6 r65 Se si è selezionato Flash Player 6 nel menu a comparsa Versione, selezionare questa opzione per utilizzare una versione di Flash Player 6 come destinazione. La versione aggiornata utilizza l'assegnazione di registri ActionScript per migliorare le prestazioni. Gli utenti devono disporre della stessa versione di Flash Player 6 oppure di una successiva.

Esporta livelli nascosti (Impostazione predefinita) Esporta tutti i livelli nascosti del documento Flash. Deselezionando Esporta livelli nascosti si impedisce che tutti i livelli (compresi quelli nidificati nei clip filmato) contrassegnati come nascosti vengano esportati nel file SWF di destinazione. In questo modo è possibile provare comodamente diverse versioni dei documenti Flash rendendo i livelli invisibili.

Esporta SWC Esporta un file .swc, che viene utilizzato per la distribuzione di componenti. Il file .swc contiene un clip compilato, il file di classe ActionScript del componente e altri file che descrivono il componente.

5 Se se si utilizzando ActionScript 2.0 ed è stato selezionato Consenti debug o Proteggi da importazione, immettere una password nel campo di testo Password. Se si aggiunge una password, per poter eseguire il debug del file SWF o poterlo importare, gli altri utenti devono immettere la password. Per rimuovere la password, cancellare il contenuto della campo di testo Password. Per ulteriori informazioni sul Debugger, vedere "Debug di ActionScript 1.0 e 2.0" a pagina 380. Se si sta utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Debug di ActionScript 3.0" a pagina 389.

6 Per controllare la compressione delle bitmap, spostare il cursore Qualità JPEG o immettere un valore. Le immagini di qualità inferiore producono file di dimensioni ridotte, mentre quelle di qualità superiore producono file di dimensioni maggiori. Provare diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso tra dimensioni e qualità. 100 fornisce la qualità migliore e la compressione minore.

7 Per impostare la frequenza di campionamento e la compressione per tutto l'audio in streaming e tutti i suoni associati agli eventi del file SWF, fare clic sul pulsante Imposta accanto a Flusso audio o Evento audio, quindi selezionare le opzioni secondo necessità.

Nota: *la riproduzione dell'audio in streaming inizia non appena sono stati scaricati dati sufficienti per i primi fotogrammi; l'audio in streaming viene sincronizzato con la linea temporale. Un suono associato a un evento non viene riprodotto fino a quando non è stato scaricato completamente e continua ad essere riprodotto fino a quando non viene esplicitamente interrotto.*

8 Per ignorare i suoni selezionati nella sezione Audio della finestra di ispezione Proprietà, selezionare Ignora impostazioni audio. Selezionare questa opzione per creare una versione a bassa fedeltà e di dimensioni ridotte di un file SWF.

Nota: *se l'opzione Ignora impostazioni audio è deselezionata, Flash scorre l'audio in streaming del documento (incluso l'audio del video importato) e pubblica tutto l'audio in streaming in base all'impostazione individuale più alta. Questa procedura può aumentare le dimensioni del file se uno o più segnali audio in streaming hanno un'impostazione di esportazione alta.*

9 Per esportare suoni adatti ai dispositivi, inclusi i dispositivi mobili, al posto del suono originale della libreria, selezionare Esporta audio dispositivo. Fare clic su OK.

10 Selezionare il modello di sicurezza Flash da utilizzare dal menu a comparsa Sicurezza riproduzione locale. Specificare se si desidera che ai file SWF pubblicati sia garantito l'accesso locale o di rete. Se si seleziona Accedi solo ai file locali, il file SWF pubblicato può interagire con i file e le risorse del sistema locale, ma non con quelle della rete. Se si seleziona Accedi solo alla rete, il file SWF pubblicato può interagire con i file e le risorse della rete, ma non sul sistema locale.

Consultare anche

"Uso dei profili di pubblicazione" a pagina 413

"Operazioni con l'audio" a pagina 275

"Uso dei suoni in Flash Lite" a pagina 278

Impostazione del percorso di classe per ActionScript 2.0

Dopo che si è definita una classe ActionScript, per utilizzarla Flash deve individuare i file ActionScript 2.0 esterni che contengono la definizione delle classi. L'elenco di cartelle in cui Flash esegue la ricerca delle definizioni di classe viene detto *percorso di classe*. I percorsi di classe si trovano nei livelli globale, applicazione e documento. Per ulteriori informazioni sui percorsi di classe, vedere Learning_AS2\07_classes.fm.

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione e fare clic su Flash.

2 Verificare che nel menu a comparsa Versione di ActionScript sia selezionato ActionScript 2.0, quindi fare clic su Impostazioni.

3 Nel campo di testo Esporta fotogramma per le classi, specificare il fotogramma in cui deve risiedere la definizione di classe.

4 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere una cartella al percorso di classe, fare clic sul pulsante Trova il percorso , individuare la cartella da aggiungere, quindi fare clic su OK.
- Per aggiungere una nuova riga all'elenco Percorso di classe, fare clic sul pulsante Aggiungi nuovo percorso . Fare doppio clic sulla nuova riga, digitare un percorso relativo o assoluto, quindi fare clic su OK.
- Per modificare una cartella di percorsi di classe, selezionare il percorso nell'elenco Percorso di classe, fare clic sul pulsante Trova il percorso, individuare la cartella da aggiungere, quindi fare clic su OK. In alternativa, fare doppio clic sul percorso nell'elenco Percorsi di classe, digitare il percorso desiderato e fare clic su OK.
- Per eliminare una cartella dal percorso di classe, selezionare il percorso nell'elenco Percorso di classe e fare clic sul pulsante Elimina il percorso selezionato .

Impostazione del percorso di classe per ActionScript 3.0

Dopo che si è definita una classe ActionScript, per utilizzarla Flash deve individuare i file ActionScript 3.0 esterni che contengono la definizione delle classi. L'elenco di cartelle in cui Flash esegue la ricerca delle definizioni di classe viene detto *percorso di classe*. I percorsi di classe si trovano nei livelli globale o documento. Per ulteriori informazioni sui percorsi di classe, vedere "Pacchetti" in *Programmazione in ActionScript 3.0*.

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione e fare clic su Flash.

2 Verificare che nel menu a comparsa Versione di ActionScript sia selezionato ActionScript 3.0, quindi fare clic su Impostazioni. Per potere utilizzare ActionScript 3.0, la versione di Flash Player deve essere impostata su Flash Player 9.

3 Nel campo di testo Esporta fotogramma per le classi, specificare il fotogramma in cui deve risiedere la definizione di classe.

4 Specificare le impostazioni di Errori. È possibile selezionare fra Modalità avvertenze o Modalità rigorosa. Con Modalità rigorosa le avvertenze vengono riportate come errori, il che significa che la compilazione non riesce in presenza di questi errori. Con Modalità avvertenze vengono riportate ulteriori avvertenze, utili per rilevare le incompatibilità nell'aggiornamento di codice ActionScript 2.0 ad ActionScript 3.0.

5 Facoltativamente, selezionare Stage per dichiarare automaticamente le istanze dello stage.

6 Specificare ActionScript 3.0 o ECMAScript come dialetto da utilizzare. Si raccomanda l'utilizzo di ActionScript 3.0.

7 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere una cartella al percorso di classe, fare clic sul pulsante Trova il percorso , individuare la cartella da aggiungere, quindi fare clic su OK.
- Per aggiungere una nuova riga all'elenco Percorso di classe, fare clic sul pulsante Aggiungi nuovo percorso . Fare doppio clic sulla nuova riga, digitare un percorso relativo o assoluto, quindi fare clic su OK.
- Per modificare una cartella di percorsi di classe, selezionare il percorso nell'elenco Percorso di classe, fare clic sul pulsante Trova il percorso, individuare la cartella da aggiungere, quindi fare clic su OK. In alternativa, fare doppio clic sul percorso nell'elenco Percorsi di classe, digitare il percorso desiderato e fare clic su OK.
- Per eliminare una cartella dal percorso di classe, selezionarla nell'elenco Percorso della classe e fare clic sul pulsante Elimina il percorso selezionato .

Definizione delle impostazioni per creare documenti HTML con contenuto Flash incorporato

Per riprodurre del contenuto Flash in un browser Web è necessario un documento HTML che attivi il file SWF e specifichi le impostazioni del browser. Questo documento viene generato automaticamente dal comando Pubblica a partire dai parametri HTML contenuti in un documento modello.

Il documento modello può essere un qualsiasi file di testo contenente le variabili di modello appropriate, inclusi un file HTML semplice, un file HTML che contiene codice per interpreti speciali, quali ColdFusion o ASP (Active Server Pages), oppure un modello fornito con Flash.

Per immettere manualmente i parametri HTML per Flash o personalizzare un modello integrato, utilizzare un editor HTML.

I parametri HTML determinano il punto della finestra in cui appare il contenuto Flash, il colore dello sfondo, le dimensioni del file SWF e così via, e definiscono gli attributi dei tag `object` ed `embed`. È possibile modificare queste e altre impostazioni nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Se si modificano queste impostazioni, vengono ignorate le opzioni definite nel file SWF.

Consultare anche

“Configurazione di un server Web per Flash” a pagina 411

“Modelli di pubblicazione HTML” a pagina 414

“Modifica delle impostazioni HTML di Flash” a pagina 418

"Uso dei profili di pubblicazione" a pagina 413

"Uso dei caratteri del dispositivo" a pagina 260

Definizione delle impostazioni

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione e fare clic su Formati. Il tipo di file HTML di Flash viene selezionato per impostazione predefinita.

2 Utilizzare il nome di file predefinito, che corrisponde al nome del documento, oppure immettere un nome univoco, comprensivo dell'estensione .html.

3 Per visualizzare le impostazioni HTML e selezionare dal menu a comparsa Modello un modello installato da utilizzare, fare clic su HTML. Per visualizzare una descrizione del modello selezionato, fare clic su Informazioni. La selezione predefinita è Solo Flash.

4 Se è stato selezionato un modello HTML diverso da Mappa immagine o QuickTime e sulla scheda Flash la versione viene impostata su Flash Player 4 o versione successiva, selezionare Rileva versione di Flash.

Nota: *l'opzione Rileva versione di Flash consente di configurare il documento in modo che rilevi la versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale, indirizzandolo a una pagina HTML alternativa nel caso in cui non disponga del lettore previsto.*

5 Selezionare un'opzione per Dimensioni per impostare i valori degli attributi `width` e `height` nei tag `object` ed `embed`:

Adatta a filmato (Impostazione predefinita) Utilizza le dimensioni del file SWF.

Pixel Immette il numero di pixel per la larghezza e l'altezza.

Percentuale Specifica la percentuale della finestra del browser che viene occupata dal file SWF.

6 Per controllare la riproduzione e le funzioni del file SWF, selezionare le seguenti opzioni per Riproduzione:

Pausa all'avvio Mette in pausa il file SWF fino a quando un utente non fa clic su un pulsante o non seleziona Riproduci dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita, l'opzione è deselezionata e il contenuto viene riprodotto non appena viene caricato (il parametro `PLAY` è impostato su `true`).

Ciclo Ripete la riproduzione del video quando viene raggiunto l'ultimo fotogramma. Deselezionare questa opzione per arrestare il contenuto quando raggiunge l'ultimo fotogramma. Per impostazione predefinita il parametro `LOOP` è attivato.

Visualizza menu Visualizza un menu di scelta rapida quando l'utente fa clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fa clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul file SWF. Per visualizzare solo la voce Informazioni su Flash nel menu di scelta rapida, deselezionare questa opzione. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata (il parametro `MENU` è impostato su `true`).

Carattere dispositivo (Solo Windows) Sostituisce i caratteri non installati sul sistema dell'utente con caratteri di sistema con antialiasing (con i bordi smussati). Se si utilizzano i caratteri del dispositivo, si aumenta la leggibilità del testo di piccole dimensioni ed è possibile ridurre le dimensioni del file SWF. Questa opzione ha effetto solo sui file SWF contenenti testo statico (testo inserito durante la creazione del file SWF e che non cambia quando viene visualizzato il contenuto) impostato per essere visualizzato con i caratteri del dispositivo.

7 Per bilanciare il tempo di elaborazione e l'aspetto, come descritto nell'elenco seguente, selezionare le opzioni di Qualità. Queste opzioni impostano il valore del parametro `QUALITY` nei tag `object` ed `embed`.

Bassa Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza l'antialiasing.

Bassa automatica Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato automaticamente.

Alta automatica Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzare questa impostazione per emulare l'impostazione Visualizza > Antialiasing.

Media Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. L'impostazione Media produce una qualità migliore dell'impostazione Bassa ma peggiore dell'impostazione Alta.

Alta (Impostazione predefinita) Privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF contiene animazioni, le bitmap non vengono smussate; in caso contrario, le bitmap vengono smussate.

Migliore Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e le bitmap vengono sempre smussate.

8 Selezionare un'opzione per Modalità finestra, che controlla l'attributo HTML `wmode` nei tag `object` ed `embed`. La modalità finestra modifica la relazione tra la finestra virtuale o il riquadro di delimitazione del contenuto Flash e il contenuto della pagina `HTML` come descritto nell'elenco seguente:

Finestra (Impostazione predefinita) Non incorpora nessun attributo relativo alle finestre nei tag object ed embed. Lo sfondo del contenuto è opaco e utilizza il colore di sfondo HTML. Il codice HTML non consente il rendering sopra o sotto il contenuto Flash.

Opaca senza finestra Imposta uno sfondo opaco per il contenuto Flash, oscurando qualunque cosa si trovi sotto il contenuto Flash. Questo consente al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto.

Trasparente senza finestra Rende trasparente lo sfondo del contenuto di Flash, consentendo al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto. Per un elenco dei browser che supportano le modalità senza finestra, consultare la tabella riportata di seguito.

Nota: *in alcuni casi, il rendering complesso nella modalità Trasparente senza finestra può comportare un'animazione più lenta quando anche le immagini HTML sono complesse.*

9 Per posizionare la finestra del file SWF all'interno della finestra del browser, selezionare una delle opzioni di Allineamento HTML seguenti:

Valore predefinito Centra il contenuto nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

Sinistra, Destra, Superiore, Inferiore Allineano i file SWF lungo il rispettivo bordo della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti se necessario.

10 Per posizionare il contenuto Flash all'interno dei limiti specificati, se si sono modificate la larghezza e l'altezza originali del documento, selezionare un'opzione per Scala. L'opzione Scala imposta il parametro `SCALE` nei tag `object` ed `embed`.

Predefinita (Mostra tutto) Rende visibile l'intero documento nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dei file SWF. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Nessun bordo Scala il documento in modo da riempire l'area specificata e mantiene le proporzioni originali del file SWF senza distorsione, se necessario eseguendo il ritaglio del file SWF.

Adatta esattamente Visualizza l'intero documento nell'area specificata senza mantenere le proporzioni originali e potrebbe causare una distorsione.

Nessuna scala Evita che il documento sia ridimensionato in scala quando la finestra di Flash Player viene ridimensionata.

11 Per impostare il posizionamento del contenuto Flash all'interno della finestra dell'applicazione e l'eventuale modalità di ritaglio, selezionare un'opzione per Allineamento Flash. Questa opzione imposta il parametro `SALIGN` dei tag `object` ed `embed`.

12 Per visualizzare messaggi di errore nel caso in cui le impostazioni dei tag siano in conflitto, ad esempio se in un modello esiste un riferimento a un'immagine alternativa che non è stata specificata, selezionare Mostra messaggi di avvertenza.

13 Per salvare le impostazioni con il file corrente, fare clic su OK.

Browser che supportano le modalità senza finestra

Sistema operativo	Internet Explorer	Netscape	Altro
Macintosh OS X 10.1.5 e 10.2	5.1 e IE 5.2	7.0 e successive	• Opera 6 o successive • Mozilla 1.0 o successive • AOL/Compuserve
Windows	5.0, 5.5 e 6.0	7.0 e successive	• Opera 6 e successive • Mozilla 1.0 e successive • AOL/Compuserve

Configurazione delle impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player

La funzione di rilevamento di Flash Player è disponibile solo per le impostazioni di pubblicazione impostate per Flash Player 4 o versioni successive e per i file SWF incorporati nei modelli Solo Flash o Flash HTTPS.

Nota: *le versioni 5 e successive di Flash Player 5 sono installate sul 98% dei computer connessi a Internet e ciò rende la funzione di rilevamento di Flash Player un metodo ragionevole con cui garantire che gli utenti finali dispongano della versione corretta di Flash con cui visualizzare il contenuto.*

Per rilevare la presenza di Flash Player prima di consentire a un browser di visualizzare i file SWF che utilizzano i modelli elencati di seguito, creare una pagina HTML separata con uno specifico file SWF che rilevi Flash Player prima di reindirizzare i browser alla pagina HTML con il contenuto Flash.

I seguenti modelli HTML non supportano il rilevamento di Flash Player perché il codice JavaScript presente in tali modelli è in conflitto con il codice JavaScript utilizzato per rilevare Flash Player.

- Flash per PocketPC 2003
- Flash con tracciamento AICC
- Flash con FSCommand
- Flash con ancoraggi con nome
- Flash con tracciamento SCORM

Nota: *i modelli HTML Mappa immagine e QuickTime e non supportano il rilevamento del lettore poiché non incorporano Flash Player.*

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione e fare clic su HTML.

2 Selezionare il modello Solo Flash o il modello Flash HTTPS nel menu a comparsa Modello. Questi modelli supportano il detection kit HTML per pagina singola. Ognuno dei due modelli abilita la casella di controllo Rileva versione di Flash e le caselle di testo relative al numero di versione.

3 Selezionare la casella di controllo Rileva versione di Flash. Il file SWF viene incorporato in una pagina Web che include il codice di rilevamento di Flash Player. Se questo codice rileva sul computer dell'utente finale una versione accettabile di Flash Player, il file SWF viene riprodotto come previsto.

4 (Facoltativo) Per specificare con esattezza le revisioni di Flash Player, utilizzare le caselle di testo Revisione principale e Revisione secondaria Ad esempio, è possibile specificare la versione 7.0.2 di Flash Player se essa fornisce una specifica funzionalità per visualizzare il file SWF.

Quando si pubblica il file SWF, Flash crea una sola pagina HTML in cui vengono incorporati il file SWF e il codice di rilevamento di Flash Player. Se un utente finale non dispone della versione di Flash che è stata specificata per la visualizzazione del file SWF, viene visualizzata una pagina HTML con un collegamento che consente di scaricare la versione più recente di Flash Player.

Definizione delle impostazioni di pubblicazione per i file GIF

Utilizzare i file GIF per esportare disegni e semplici animazioni da utilizzare nelle pagine Web. I file GIF standard sono delle bitmap compresse.

Un file GIF animato (a volte indicato come GIF89a) offre un modo semplice per esportare brevi sequenze di animazione. Flash ottimizza un GIF animato, memorizzando solo i cambiamenti da fotogramma a fotogramma.

Flash esporta come GIF il primo fotogramma del file SWF, a meno che non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave immettendo l'etichetta **#Static** nella finestra di ispezione Proprietà. Flash esporta tutti i fotogrammi del file SWF corrente in un file GIF animato, a meno che non venga specificato un intervallo di fotogrammi da esportare immettendo le etichette **#First** e **#Last** nei fotogrammi chiave appropriati.

Flash è in grado di generare una mappa dell'immagine per un file GIF per mantenere i collegamenti agli URL dei pulsanti nel filmato originale. Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per inserire l'etichetta #Map nel fotogramma chiave in cui creare la mappa dell'immagine. Se non si crea un'etichetta fotogramma, Flash crea una mappa dell'immagine utilizzando i pulsanti situati nell'ultimo fotogramma del file SWF. È possibile creare una mappa dell'immagine solo se nel modello selezionato è presente la variabile di modello `$IM`.

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione, fare clic su Formati e selezionare Immagine GIF.

2 Per il nome del file GIF utilizzare il nome di file predefinito o immettere un nuovo nome con l'estensione .gif.

3 Fare clic su GIF.

Dimensioni Immettere dei valori per la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa, selezionare Adatta a filmato affinché il file GIF abbia le stesse dimensioni del file SWF e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.

Riproduzione Determina se Flash deve creare un'immagine statica (Statica) o un file GIF animato (Animata). Se si seleziona Animata, selezionare Ripetizione ciclica continua o immettere il numero di ripetizioni.

4 Per specificare le impostazioni relative all'aspetto del file GIF esportato, selezionare una delle opzioni seguenti:

Ottimizza colori Rimuove gli eventuali colori non usati dalla tavola di colori di un file GIF. Questa opzione riduce le dimensioni del file senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumenta leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata. Una tavolozza adattata analizza i colori dell'immagine e crea una tavola colori unica per il file GIF selezionato.

Interlaccia Visualizza in modo incrementale il file GIF esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file GIF animato.

Attenua Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, l'attenuazione aumenta le dimensioni del file GIF e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportare un'immagine senza attenuazione se appare un alone o se si sta posizionando una trasparenza GIF su uno sfondo a più colori.

Dithering uniformi Applica il dithering ai colori uniformi oltre che ai gradienti.

Elimina gradienti (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente di un file SWF in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni di un file GIF e spesso sono di scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se si utilizza questa opzione selezionare attentamente il primo colore dei gradienti.

5 Per determinare la trasparenza dello sfondo dell'applicazione e la conversione delle impostazioni alfa in GIF, selezionare una delle opzioni seguenti per Trasparente:

Opaque Rende lo sfondo di un colore uniforme.

Transparent Rende lo sfondo trasparente.

Alfa Imposta la trasparenza parziale. Per Soglia specificare un valore compreso tra 0 e 255. Un valore più basso si traduce in una maggiore trasparenza. Un valore di 128 corrisponde a una trasparenza del 50%.

6 Per specificare la modalità di combinazione dei pixel dei colori disponibili per simulare i colori che non sono disponibili nella tavolozza corrente, selezionare un'opzione per Dithering. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file.

Nessuno Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.

Ordinato Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.

Diffusione Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre funziona solo se è selezionata la tavolozza dei colori Web 216.

7 Per definire la tavolozza dei colori dell'immagine, selezionare uno dei tipi di tavolozza seguenti:

Web 216 utilizza la tavolozza standard a 216 colori supportata dai browser per creare l'immagine GIF, offrendo una buona qualità dell'immagine e l'elaborazione più veloce sul server.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file GIF selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine (pur aumentando le dimensioni del file). Per ridurre le dimensioni di un file GIF con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza.

Adattata Web Snap Identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza dei colori Web 216. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash utilizza i colori disponibili nella tavolozza Web 216. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza Web 216 è attiva su un sistema a 256 colori.

Personalizzata Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza Web 216. Per utilizzare questa opzione è necessario avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fare clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionare un file tavolozza. Flash supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato da alcune applicazioni grafiche.

8 Se è stata selezionata la tavolozza Adattata o Adattata Web Snap, per impostare il numero di colori usati nell'immagine GIF immettere un valore per Massimo colori. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.

9 Fare clic su OK.

Consultare anche

"Creazione di una mappa immagine" a pagina 416

"Uso dei profili di pubblicazione" a pagina 413

"Importazione ed esportazione di tavolozze di colori" a pagina 175

Definizione delle impostazioni di pubblicazione per i file JPEG

Il formato JPEG consente di salvare un'immagine come bitmap a 24 bit altamente compressa. In generale, il formato GIF è il migliore per l'esportazione di immagini al tratto, mentre JPEG è preferibile per immagini con toni continui, quali fotografie, gradienti o bitmap incorporate.

Flash esporta come JPEG il primo fotogramma del file SWF, a meno che esso non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta `#Static`.

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione, fare clic su Formati e selezionare Immagine JPEG.

2 Per il nome del file JPEG utilizzare il nome di file predefinito o immettere un nuovo nome con l'estensione .jpg.

3 Fare clic su JPEG.

Dimensioni Immettere la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa, selezionare Adatta a filmato affinché il file JPEG abbia le stesse dimensioni dello stage e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.

Qualità Trascinare il cursore o immettere un valore per controllare la quantità di compressione del file JPEG. Più bassa è la qualità dell'immagine, minori saranno le dimensioni del file e viceversa. Per determinare il miglior compromesso fra dimensioni e qualità, provare diverse impostazioni.

Nota: *per modificare l'impostazione di compressione dell'oggetto, impostare la qualità di esportazione delle bitmap per ogni oggetto usando la finestra di dialogo Proprietà bitmap. Se si seleziona l'opzione di compressione predefinita nella finestra di dialogo Proprietà bitmap, viene applicata l'opzione Qualità JPEG di Impostazioni pubblicazione.*

Progressivo Selezionare Progressivo per visualizzare le immagini JPEG in modo incrementale in un browser Web, in modo da farle apparire più velocemente se caricate mediante un collegamento di rete lento. Questa opzione è simile all'interlacciamento delle immagini GIF e PNG.

4 Fare clic su OK.

Consultare anche

"Uso dei profili di pubblicazione" a pagina 413

"Impostazione delle proprietà delle bitmap" a pagina 146

Definizione delle impostazioni di pubblicazione per i file PNG

PNG è l'unico formato bitmap utilizzabile da più piattaforme che supporta la trasparenza (un canale alfa). È anche il formato di file nativo di Adobe® Fireworks®.

Flash esporta come PNG il primo fotogramma del file SWF, a meno che esso non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta `#Static`.

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione, fare clic su Formati e selezionare Immagine PNG.

2 Per il nome del file PNG utilizzare il nome di file predefinito o immettere un nuovo nome con l'estensione .png.

3 Fare clic su PNG.

Dimensioni Immettere dei valori per la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata.In alternativa, selezionare Adatta a filmato affinché l'immagine PNG abbia le stesse dimensioni del file SWF e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.

Profondità bit Impostare il numero di bit per pixel e i colori da utilizzare nella creazione dell'immagine. A una profondità di bit maggiore corrispondono dimensioni del file superiori.

- Selezionare 8 bit per canale (bpc) per un'immagine a 256 colori.
- Selezionare 24 bit per migliaia di colori.
- Selezionare 24 bpc con alfa per migliaia di colori con trasparenza (32 bpc).

4 Per specificare le impostazioni relative all'aspetto del file PNG esportato, selezionare le opzioni desiderate tra le seguenti:

Ottimizza colori Rimuove gli eventuali colori non usati dalla tavola colori del file PNG, riducendo le dimensioni del file di 1000-1500 byte senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumentando leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata.

Interlaccia Visualizza in modo incrementale il file PNG esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file PNG animato.

Attenua Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, la smussatura aumenta le dimensioni del file PNG e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportare un'immagine senza smussatura se appare un alone o se si sta posizionando una trasparenza PNG su uno sfondo a più colori.

Dithering uniformi Applica il dithering ai colori uniformi e ai gradienti.

Elimina gradienti (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente dell'applicazione in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni del file PNG e spesso sono di

scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se si utilizza questa opzione selezionare attentamente il primo colore dei gradienti.

5 Se si è selezionato 8 bpc per Profondità bit, selezionare un'opzione di Dithering per specificare la modalità di combinazione dei pixel dei colori disponibili per simulare i colori che non sono disponibili nella tavolozza corrente. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file. Selezionare le opzioni desiderate tra le seguenti:

Nessuno Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.

Ordinato Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.

Diffusione Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre funziona solo con la tavolozza dei colori Web 216 selezionata.

6 Selezionare uno dei Tipi tavolozza seguenti per definire la tavolozza dei colori dell'immagine PNG:

Web 216 utilizza la tavolozza a 216 colori standard supportata dai browser per creare l'immagine PNG, offrendo una buona qualità dell'immagine e l'elaborazione più veloce sul server.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un file PNG creato con la tavolozza Web 216.

Adattata Web Snap Identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza dei colori Web 216. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash utilizza i colori disponibili nella tavolozza Web 216. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza Web 216 è attiva su un sistema a 256 colori. Per ridurre le dimensioni di un file PNG con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza.

Personalizzata Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza Web 216. Per utilizzare questa opzione è necessario avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fare clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionare un file tavolozza. Flash supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato dalle principali applicazioni grafiche.

7 Se è stata selezionata la tavolozza Adattata o Adattata Web Snap, immettere un valore per Massimo colori per impostare il numero di colori usati nell'immagine PNG. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.

8 Per scegliere un metodo di filtraggio linea per linea che renda il file PNG più comprimibile e provare le varie opzioni per una determinata immagine, selezionare una delle seguenti Opzioni filtro:

Nessuno Disattiva il filtraggio.

Sotto Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel precedente.

Su Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel immediatamente superiore.

Medio Utilizza la media di due pixel adiacenti (sinistro e superiore) per prevedere il valore di un pixel.

Paeth Calcola una semplice funzione lineare dei tre pixel adiacenti (sinistro, superiore e superiore sinistro), quindi sceglie per la previsione il pixel adiacente più vicino al valore calcolato.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un file PNG creato con la tavolozza Web 216. Per ridurre le dimensioni di un file PNG creato con una tavolozza adattata, diminuire il numero di colori della tavolozza.

9 Fare clic su OK.

Consultare anche

"Uso dei profili di pubblicazione" a pagina 413

"Importazione ed esportazione di tavolozze di colori" a pagina 175

Definizione delle impostazioni di pubblicazione per i video QuickTime

L'opzione Impostazioni pubblicazione di QuickTime crea video nello stesso formato QuickTime installato sul computer.

Il documento Flash viene riprodotto nel video QuickTime esattamente come in Flash Player, conservando tutte le sue caratteristiche interattive. Se il documento Flash contiene anche un video QuickTime, Flash lo copia su una traccia propria nel nuovo file QuickTime.

La versione corrente di QuickTime Player (al momento di questa pubblicazione) supporta la riproduzione dei file SWF di Flash Player 5. Per ottenere i risultati migliori, è preferibile che il contenuto Flash da esportare in formato QuickTime contenga solo le funzioni supportate da Flash Player 5.

Se si cerca di esportare un contenuto Flash Player 6 o versione successiva in formato QuickTime, viene visualizzato un messaggio di errore indicante che la versione di QuickTime installata non supporta la versione di Flash Player indicata. Per risolvere questo inconveniente, selezionare File > Impostazioni pubblicazione > Flash e selezionare Flash Player 5 dal menu a comparsa Versione.

Se in futuro fosse disponibile una nuova versione di QuickTime Player che supporta Flash Player 6 e versioni successive, installare la versione aggiornata di QuickTime e pubblicare il documento come file QuickTime compatibile con quelle versioni di Flash Player.

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione, fare clic su Formati e selezionare QuickTime.

2 Per il nome del file QuickTime utilizzare il nome di file predefinito o immettere un nuovo nome con l'estensione .mov.

3 Fare clic su QuickTime.

Dimensioni Immettere la larghezza e l'altezza in pixel relative al video QuickTime esportato. In alternativa, selezionare Adatta a filmato affinché il video QuickTime abbia le stesse dimensioni del file SWF di Flash e ne mantenga le proporzioni.

4 Per controllare la modalità di trasparenza (alfa) della traccia Flash del video QuickTime senza influire sulle impostazioni alfa dell'applicazione Flash, selezionare una delle seguenti opzioni Alfa:

Trasparenza alfa Rende trasparente il file SWF della traccia Flash e mostra il contenuto delle tracce dietro la traccia Flash.

Copia Rende la traccia Flash opaca e maschera tutto il contenuto delle tracce dietro la traccia Flash.

Automatica Rende la traccia Flash trasparente se essa si trova sopra qualsiasi altra traccia, ma la rende opaca se è l'ultima o l'unica traccia del file SWF.

5 Per controllare in quale punto viene riprodotta la traccia Flash nell'ordine di impilamento del video QuickTime, selezionare una delle seguenti opzioni Livello:

Superiore Posiziona la traccia Flash sempre sopra le altre tracce del video QuickTime.

Inferiore Posiziona la traccia Flash sempre dietro le altre tracce.

Automatica Posiziona la traccia Flash davanti ad altre tracce se vi sono oggetti Flash davanti a oggetti video nell'applicazione Flash e dietro tutte le altre tracce se non vi sono oggetti Flash in primo piano.

Audio in streaming Esporta tutto l'audio in streaming del file SWF di Flash in una traccia sonora QuickTime, ricomprimendo l'audio utilizzando le impostazioni audio QuickTime standard. Per modificare queste opzioni, fare clic su Impostazioni; per ulteriori informazioni, consultare la documentazione di QuickTime.

Controller Specifica il tipo di controller QuickTime utilizzato per riprodurre il video esportato.

6 Per controllare la riproduzione di un video in QuickTime, selezionare una delle opzioni di Riproduzione seguenti:

Ciclo Ripete la riproduzione del video quando viene raggiunto l'ultimo fotogramma.

Pausa all'avvio Mette in pausa il video fino a quando un utente non seleziona un pulsante nel video o non seleziona Riproduci dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita, l'opzione è deselezionata e il video viene riprodotto non appena viene caricato.

Riproduci ogni fotogramma Visualizza ogni fotogramma del video senza salti, per mantenere la sincronizzazione, ma non riproduce l'audio.

7 Per combinare il contenuto di Flash e il contenuto video importato in un unico video QuickTime, selezionare File Unisci (autocontenimento). Se si deseleziona questa opzione, il video QuickTime fa riferimento ai file importati esternamente. In assenza di questi file, il video non funziona correttamente.

8 Fare clic su OK.

Consultare anche

"Uso dei profili di pubblicazione" a pagina 413

Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione

Il comando Anteprima pubblicazione esporta il file e apre l'anteprima nel browser predefinito. In caso di anteprima di un video QuickTime, Anteprima pubblicazione avvia QuickTime video Player. In caso di anteprima di un proiettore, Flash avvia il proiettore.

❖ Selezionare File > Anteprima pubblicazione, quindi selezionare il formato di file da visualizzare in anteprima.

Usando i valori di Impostazioni pubblicazione correnti, Flash crea un file del tipo specificato nella stessa posizione del file FLA. Il file rimane in questa posizione fino a quando non viene sovrascritto o eliminato.

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

Sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili

Pubblicazione di documenti Flash Lite

Adobe® Flash® Lite® consente agli utenti di Flash di creare contenuto accattivante per telefoni cellulari mediante il linguaggio di script ActionScript, gli strumenti di disegno e i modelli. Per ulteriori informazioni sulla creazione di audio per i dispositivi mobili, vedere *Sviluppo di applicazioni Flash Lite* e i Content Development Kit nel Mobile and Devices Development Center all'indirizzo www.adobe.com/go/devnet_devices_it

Nota: *a seconda del dispositivo mobile per il quale si sviluppa l'applicazione, possono valere determinate restrizioni rispetto ai formati audio e comandi ActionScript supportati. Per ulteriori informazioni, vedere Mobile Articles nel Mobile and Devices Development Center.*

Adobe fornisce inoltre Adobe Device Central, un nuovo modo di testare il contenuto creato con i prodotti Adobe su dispositivi mobili emulati. Quando si crea un nuovo documento di qualsiasi tipo per un dispositivo mobile, avviare il processo di creazione da Device Central. Device Central consente di selezionare un dispositivo target fin dall'inizio del processo di sviluppo e di farsi una chiara idea delle limitazioni del dispositivo in questione

Per un'esercitazione video sulla creazione di contenuto mobile in Flash, vedere www.adobe.com/go/vid0206_it.

Utilizzo di Adobe Device Central con Flash

Device Central consente agli utenti di Flash di avere un'anteprima di come i file Flash appariranno e funzioneranno su una serie di dispositivi portatili.

In passato, gli sviluppatori di Adobe Flash Lite avevano difficoltà nel provare i file creati su dispositivi portatili. L'esecuzione dei test sul contenuto poteva richiedere molto tempo, in particolare per quanto riguarda l'esportazione manuale e i test sui dispositivi di destinazione e il successivo ritorno in Flash per apportare le modifiche necessarie. Device Central rappresenta il prodotto di prossima generazione per l'emulazione di dispositivi portatili e include nuove funzioni quali gli aggiornamenti dei profili, le opzioni di memoria e di prestazione e i gruppi di dispositivi personalizzati.

Per ulteriori informazioni, consultate la Guida di Adobe Device Central.

Configurazione di un server Web per Flash

Aggiunta di tipi MIME

Quando un server Web accede ai file, il server deve identificarli correttamente come contenuto Flash per poterli visualizzare. Se il tipo MIME non è presente o non è correttamente inviato dal server, il browser potrebbe visualizzare messaggi di errore o una finestra vuota con un'icona raffigurante un tassello di puzzle.

Se il server non è opportunamente configurato, è necessario aggiungere ai file di configurazione del server (o fare aggiungere dall'amministratore del server) i tipi MIME dei file SWF e associare i seguenti tipi MIME alle estensioni dei file SWF:

- Il tipo MIME application/x-shockwave-flash ha l'estensione di file .swf.
- Il tipo MIME application/futuresplash ha l'estensione di file .spl.

Se si è amministratori del server, consultare la documentazione relativa al software del server per informazioni sull'aggiunta o sulla configurazione dei tipi MIME. Se non si è amministratori del server, contattare il fornitore di servizi Internet, il Web master o l'amministratore del server e richiedere che vengano aggiunte le informazioni sui tipi MIME.

Se il sito è su un server MAC OS, è necessario impostare anche i seguenti parametri: Action: Binary; Type: SWFL e Creator: SWF2.

Configurazione di un server per Flash Player

Affinché gli utenti possano visualizzare il contenuto Flash sul Web, è necessario che il server Web venga opportunamente configurato per riconoscere i file SWF.

Il server potrebbe essere già opportunamente configurato. Per provare la configurazione del server, vedere la nota tecnica 4151 nel Centro di supporto di Adobe Flash Player all'indirizzo www.adobe.com/go/tn_4151_it.

La procedura di configurazione di un server definisce i tipi MIME (Multipart Internet Mail Extension) appropriati affinché il server riconosca i file con estensione .swf come file Flash.

Un browser che riceve il tipo MIME corretto può caricare il plug-in, il controllo o il componente di supporto adatto per l'elaborazione e la visualizzazione dei dati in entrata. Se il tipo MIME non è presente o non è correttamente inviato dal server, il browser potrebbe visualizzare un messaggio di errore o una finestra vuota con un'icona raffigurante il tassello di un puzzle.

- Se il sito è ospitato da un fornitore di servizi Internet, contattare il fornitore e richiedere che venga aggiunto al server il tipo MIME application/x-shockwave-flash con estensione .swf.
- Se si è l'amministratore del server, consultare la documentazione relativa al server Web per informazioni sull'aggiunta o sulla configurazione dei tipi MIME.
- Gli amministratori di sistema a livello aziendale possono configurare Flash per limitare l'accesso di Flash Player alle risorse del file system locale. È possibile creare un file di configurazione di sicurezza che limita l'uso delle funzioni di Flash Player sul sistema locale.

Il file di configurazione di sicurezza è un file di testo che risiede nella stessa cartella del programma di installazione di Flash Player. Il programma di installazione di Flash Player legge il file di configurazione durante l'installazione ed esegue le istruzioni di sicurezza che contiene. ActionScript utilizza il file di configurazione di Flash Player tramite l'oggetto System.

Con il file di configurazione, è possibile disabilitare l'accesso da parte di Flash Player alla videocamera o al microfono, limitare la memoria locale che Flash Player può utilizzare, controllare la funzione di aggiornamento automatico e impedire che sul lettore venga riprodotto qualsiasi contenuto residente sul disco rigido locale degli utenti.

Per ulteriori informazioni, vedere "System" nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

Funzionalità di sicurezza in Flash

Pubblicazione di documenti Flash protetti

Flash Player 8 e le versioni successive offrono diverse funzioni che garantiscono la sicurezza dei documenti Flash.

Protezione dai sovraccarichi del buffer

Questa opzione abilitata automaticamente impedisce l'uso intenzionalmente improprio dei file esterni di un documento Flash per sovrascrivere la memoria dell'utente o inserire un codice distruttivo, quale un virus. Questa funzione impedisce la lettura o la scrittura dei dati di un documento all'esterno dello spazio di memoria assegnato al documento nel sistema dell'utente.

Esatta corrispondenza di dominio tra i documenti Flash

Flash Player 7 (e versioni successive) adotta un modello di sicurezza ancora più rigoroso di quello delle versioni precedenti. Il modello di sicurezza ha subito due modifiche fondamentali rispetto alla versione 6:

Corrispondenza di dominio esatta Flash Player 6 permette ai file SWF di domini simili (ad esempio, `www.adobe.com` e `store.adobe.com`) di comunicare liberamente tra loro e con altri documenti. In Flash Player 7, il dominio dei dati a cui è necessario accedere deve corrispondere *esattamente* a quello del fornitore di dati affinché i domini possano comunicare.

Restrizione HTTPS/HTTP Un file SWF che viene caricato utilizzando protocolli non sicuri (non HTTPS) non può accedere al contenuto caricato utilizzando un protocollo sicuro (HTTPS), anche se il dominio è lo stesso per entrambi i protocolli.

Per ulteriori informazioni su come fare in modo che il contenuto Flash funzioni come previsto con il nuovo modello di sicurezza, consultare Learning_AS2\17_security.fm.

Sicurezza di riproduzione locale e di rete

Flash Player 8 offre un modello di sicurezza che consente di determinare la sicurezza della riproduzione locale e di rete dei file SWF pubblicati. Per impostazione predefinita, ai file SWF viene garantito l'accesso in lettura ai file locali e alle reti. Tuttavia, un file SWF con diritti di accesso locale non è in grado di comunicare con la rete e non può inviare file o informazioni ad alcuna rete.

È possibile consentire ai file SWF di accedere alle risorse di rete e inviare e ricevere dati. Se si consente al file SWF l'accesso alle risorse di rete, l'accesso locale viene disattivato, in modo da proteggere le informazioni archiviate sul computer locale dal possibile caricamento sulla rete.

Per selezionare il modello di sicurezza della riproduzione di rete o locale per i file SWF pubblicati, utilizzare la finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.

Consultare anche

“Impostazione delle opzioni di pubblicazione per il formato file SWF di Flash” a pagina 399

Uso dei profili di pubblicazione

Informazioni sui profili di pubblicazione

I profili di pubblicazione consentono di effettuare le seguenti operazioni:

- Salvare una configurazione del profilo di pubblicazione, esportare e importare il profilo di pubblicazione e usarlo in altri documenti o renderlo disponibile per gli altri utenti.
- Importare i profili di pubblicazione da utilizzare nei documenti.
- Creare profili per la pubblicazione in diversi formati multimediali.
- Creare un profilo di pubblicazione per scopi aziendali interni diverso da quello adottato per pubblicare i file per un cliente.
- Creare un profilo di pubblicazione standard per garantire l'uniformità dei file che vengono pubblicati.

I profili di pubblicazione vengono salvati a livello di documento e non a livello di applicazione.

Creazione di un profilo di pubblicazione

1 Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fare clic sul pulsante Crea nuovo profilo ✚.

2 Assegnare un nome al profilo di pubblicazione e fare clic su OK.

3 Specificare le impostazioni di pubblicazione per il documento e fare clic su OK.

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

Duplicazione, modifica o eliminazione di un profilo di pubblicazione

❖ Nel menu a comparsa Profilo corrente (File > Impostazioni pubblicazione) selezionare il profilo di pubblicazione da utilizzare:

- Per duplicare un profilo, fare clic sul pulsante Duplica profilo . Inserire il nome del profilo nel campo di testo Nome duplicato e fare clic su OK.
- Per modificare un profilo di pubblicazione, specificare le nuove impostazioni di pubblicazione per il documento e fare clic su OK.
- Per eliminare un profilo di pubblicazione, fare clic sul pulsante Elimina profilo e fare clic su OK.

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

Esportazione di un profilo di pubblicazione

1 Nel menu a comparsa Profilo corrente (File > Impostazioni pubblicazione) selezionare il profilo di pubblicazione da esportare.

2 Fare clic sul pulsante Importa/esporta profilo, quindi selezionare Esporta. È possibile esportare un profilo di pubblicazione come file XML per poi importarlo in altri documenti.

3 Accettare la posizione predefinita in cui salvare il profilo di pubblicazione oppure individuare un'altra posizione e fare clic su Salva.

Importazione di un profilo di pubblicazione

Anche altri utenti possono creare ed esportare profili di pubblicazione che è possibile importare e selezionare come impostazioni di pubblicazione.

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione, fare clic su Importa/esporta profilo, quindi selezionare Importa.

2 Individuare il file XML del profilo di pubblicazione e fare clic su Apri.

Modelli di pubblicazione HTML

Informazioni sui modelli di pubblicazione HTML

Un modello Flash HTML è un file che contiene sia codice HTML statico che codice modello flessibile costituito da un particolare tipo di variabili (diverse dalle variabili di ActionScript). Quando si pubblica un file SWF, Flash sostituisce queste variabili con i valori selezionati nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione e produce una pagina HTML con il file SWF incorporato.

Flash include inoltre diversi modelli che soddisfano le esigenze della maggior parte degli utenti e che eliminano la necessità di modificare una pagina HTML per inserire il file SWF. Ad esempio, il modello Flash Only è utile per eseguire la prova dei file in un browser. Semplicemente, posiziona un file SWF di Flash nella pagina HTML in modo che gli utenti possano visualizzarla in un browser Web con Flash Player installato.

Per pubblicare una nuova pagina HTML, utilizzare lo stesso modello e modificare le impostazioni. È possibile creare modelli personalizzati utilizzando un qualsiasi editor HTML. Creare un modello equivale a creare una pagina HTML standard, salvo per il fatto che si sostituiscono i valori specifici relativi a un file SWF con variabili che iniziano con il simbolo del dollaro ($).

I modelli Flash HTML hanno le caratteristiche speciali seguenti:

- Un titolo di una riga visualizzato nel menu a comparsa Modello nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.
- Una descrizione più lunga visualizzata quando si fa clic su Informazioni nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.
- Variabili di modello che iniziano con il simbolo del dollaro ($) e che specificano dove sostituire i valori parametrici quando Flash genera il file di output.

Nota: *utilizzare una barra rovesciata prima del simbolo del dollaro (\ $) se nel documento il simbolo $ viene utilizzato anche per altri motivi.*

- I tag HTML `object` ed `embed` richiesti rispettivamente da Microsoft Internet Explorer e Netscape Communicator/Navigator. Per visualizzare un file SWF correttamente su una pagina HTML, è necessario soddisfare questi requisiti di tag. Internet Explorer utilizza il tag HTML object per aprire un file SWF; Netscape usa il tag embed.

Consultare anche

"Uso dei tag object ed embed" a pagina 418

Personalizzazione dei modelli di pubblicazione HTML

È possibile modificare le variabili di modello HTML per creare una mappa di un'immagine, un rapporto di testo o un rapporto URL oppure per inserire valori personalizzati per alcuni dei parametri Flash di `object` ed `embed` più comuni (rispettivamente per Internet Explorer e Netscape Communicator/Navigator).

I modelli di Flash possono includere qualsiasi contenuto HTML per l'applicazione o addirittura codice per interpreti quali ColdFusion e ASP.

I modelli di Flash utilizzano il file AC_OETags.js per caricare il file SWF nella pagina HTML. Questo file JavaScript consente agli utenti di interagire immediatamente con il contenuto Flash mentre viene caricato sulla pagina Web anziché dover fare prima clic sul contenuto Flash per attivarlo.

1 Utilizzando un editor HTML, aprire il modello HTML di Flash da modificare. I modelli si trovano nei seguenti percorsi:

- Windows XP o Vista: *unità di avvio*:\Documents and Settings*nome utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3*lingua*\Configuration\HTML\. La cartella Dati applicazioni è generalmente nascosta; per visualizzarla potrebbe essere necessario modificare le impostazioni di Esplora risorse.
- Mac OS X 10.3 e versioni successive: *Macintosh HD*/Applicazioni/Adobe Flash CS3/First Run/HTML.

Per *unità di avvio* si intende l'unità da cui viene avviato Windows 2000 o XP; solitamente è l'unità C. Per *utente* si intende il nome utente della persona che ha effettuato il login a Windows 2000 o XP. Il valore di *lingua* è impostato su un nome di lingua abbreviato. Ad esempio, negli Stati Uniti, *lingua* è impostato su "en" come abbreviazione di English.

2 Modificare il modello.

3 Salvare il modello nella stessa cartella da cui è stato recuperato.

4 Per applicare le impostazioni del modello al file SWF, selezionare File > Impostazioni pubblicazione, fare clic su HTML, quindi selezionare il modello modificato. Flash modifica solo le variabili di modello nel modello selezionato.

5 Selezionare le restanti impostazioni di pubblicazione, quindi fare clic su OK.

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

Uso delle variabili di modello HTML

La seguente tabella elenca le variabili di modello riconosciute da Flash.

Attributo/parametro	Variabile di modello
Titolo modello	$TT
Inizio descrizione modello	$DS
Fine descrizione modello	$DF
Flash Titolo (file SWF)	$T1
Titolo Flash (file SWF) per i metadati per i motori di ricerca	$TL
Descrizione dei metadati per i motori di ricerca	$DC
Stringa XML dei metadati per l'uso con i motori di ricerca	$MD
Larghezza	$WI
Altezza	$HE
Filmato	$MO
Allineamento HTML	$HA
Ciclo	$LO
Parametri per object	$PO
Parametri per embed	$PE
Riproduci	$PL
Qualità	$QU
Scala	$SC
Allineamento della modifica in scala	$SA

Attributo/parametro	Variabile di modello
Modalità finestra	$WM
Font dispositivo	$DE
Colore di sfondo	$BG
Testo filmato (area dove scrivere il testo del filmato)	$MT
URL filmato (posizione dell'URL del file SWF)	$MU
Larghezza immagine (tipo immagine non specificato)	$IW
Altezza immagine (tipo immagine non specificato)	$IH
Nome file dell'immagine (tipo immagine non specificato)	$IS
Nome mappa dell'immagine	$IU
Posizione tag mappa dell'immagine	$IM
Larghezza QuickTime	$QW
Altezza QuickTime	$QH
Nome file QuickTime	$QN
Larghezza GIF	$GW
Altezza GIF	$GH
Nome file GIF	$GN
Larghezza JPEG	$JW
Altezza JPEG	$JH
Nome file JPEG	$JN
Larghezza PNG	$PW
Altezza PNG	$PH
Nome file PNG	$PN

Consultare anche

"Modifica delle impostazioni HTML di Flash" a pagina 418

Creazione di una mappa immagine

Flash è in grado di generare una mappa dell'immagine per visualizzare qualsiasi immagine e mantenere la funzione dei pulsanti di collegamento agli URL. Quando un modello HTML include la variabile di modello `$IM`, Flash inserisce il codice della mappa dell'immagine. La variabile `$IU` identifica il nome del file GIF, JPEG o PNG.

1 Nel documento, selezionare il fotogramma chiave da utilizzare per la mappa dell'immagine e assegnare l'etichetta **`#Map`** nella finestra di ispezione Proprietà del fotogramma (Finestra > Proprietà > Proprietà). Utilizzare qualsiasi fotogramma chiave con pulsanti a cui siano associate azioni ActionScript 1.0 o 2.0 `getURL`.

Se non si crea un'etichetta fotogramma, Flash crea una mappa dell'immagine utilizzando i pulsanti situati nell'ultimo fotogramma del file SWF. Questa opzione genera una mappa dell'immagine incorporata, non un file SWF incorporato.

2 Per selezionare il fotogramma da utilizzare per la visualizzazione della mappa dell'immagine, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per i file PNG o GIF, assegnare l'etichetta **`#Static`** al fotogramma da utilizzare per la visualizzazione.
- Per i file JPEG, durante l'operazione di pubblicazione, posizionare l'indicatore di riproduzione sul fotogramma da usare per la visualizzazione.

3 In un editor HTML aprire il modello HTML che si desidera modificare.

4 Salvare il modello.

5 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione, fare clic su Formato, selezionare un formato per la mappa dell'immagine e fare clic su OK.

Ad esempio, inserire il codice seguente in un modello:

```
$IM
<img src=$IS usemap=$IU width=$IW height=$IH BORDER=0>
```

Questa azione può produrre il codice seguente nel documento HTML creato con il comando Pubblica:

```
<map name="mymovie">
<area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">
</map>
<img src="mymovie.gif" usemap="#mymovie" width=550 height=400 border=0>
```

Creazione di rapporti URL e di testo

La variabile di modello `$MT` fa in modo che Flash inserisca tutto il testo del file SWF di Flash corrente come commento nel codice HTML. Ciò è utile per indicizzare il contenuto di un file SWF e renderlo visibile ai motori di ricerca.

La variabile di modello `$MU` indica a Flash di generare l'elenco degli URL a cui viene fatto riferimento in azioni del file SWF corrente e di inserirlo nella posizione corrente come commento. Questa operazione consente agli strumenti di verifica dei collegamenti di rilevare e verificare i collegamenti nel file SWF.

Uso delle variabili di modello abbreviate

Le variabili di modello `$PO` (per i tag `object`) e `$PE` (per i tag `embed`) sono utili elementi abbreviati. Ogni variabile fa in modo che Flash inserisca in un modello qualsiasi valore non predefinito per alcuni dei parametri `object` e `embed` più comuni, tra cui `PLAY` (`$PL`), `QUALITY` (`$QU`), `SCALE` (`$SC`), `SALIGN` (`$SA`), `WMODE` (`$WM`), `DEVICEFONT` (`$DE`), and `BGCOLOR` (`$BG`).

Incorporamento dei metadati di ricerca

Le variabili di modello `$TL` (titolo del file SWF) e `$DC` (metadati di descrizione) consentono di includere i metadati di ricerca nel codice HTML. Si tratta di una funzionalità particolarmente utile per rendere il file SWF più visibile ai motori di ricerca e per produrre risultati di ricerca significativi. È possibile utilizzare la variabile di modello `$MD` per includere i metadati di ricerca sotto forma di stringa XML.

Modello HTML di esempio

Il seguente file modello Default.HTML in Flash contiene molte delle variabili di modello usate comunemente:

```
$TTFlash Only
$DS
Display Adobe Flash Movie in HTML.
$DF
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
$CS
<title>$TI</title>
</head>
<body bgcolor="$BG">
<!--url's used in the movie-->
$MU
<!--text used in the movie-->
$MT
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0" width="$WI"
height="$HE" id="$TI" align="$HA">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
$PO
<embed $PEwidth="$WI" height="$HE" name="$TI" align="$HA" allowScriptAccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer" />
</object>
</body>
</html>
```

Modifica delle impostazioni HTML di Flash

Informazioni sul documento HTML

È necessario un documento HTML per riprodurre un file SWF in un browser Web e specificare le impostazioni del browser. Per controllare un file SWF, modificare o immettere parametri HTML in un editor HTML o creare file HTML personalizzati.

Flash può creare automaticamente il documento HTML quando si pubblica un file SWF.

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

"Modelli di pubblicazione HTML" a pagina 414

Uso dei tag object ed embed

Per visualizzare un file SWF in un browser Web, un documento HTML deve utilizzare i tag `object` ed `embed` con i parametri opportuni.

Nota: *è possibile creare un documento HTML dotato di tag object ed embed appropriati utilizzando la finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione e selezionando l'opzione HTML. Per ulteriori informazioni, vedere "Definizione delle impostazioni per creare documenti HTML con contenuto Flash incorporato" a pagina 401.*

Per `object`, quattro impostazioni (`height`, `width`, `classid` e `codebase`) appaiono nel tag `object`; tutte le altre impostazioni sono parametri che appaiono in tag separati, denominati `param`, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

Per il tag `embed`, tutte le impostazioni (quali `height`, `width`, `quality` e `loop`) sono attributi che appaiono tra le parentesi ad angolo del tag di apertura `embed`, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Per utilizzare entrambi i tag, posizionare il tag `embed` prima del tag `object` di chiusura, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Nota: *se si usano i tag `object` ed `embed`, usare valori identici per ogni attributo o parametro per garantire una riproduzione coerente nei vari browser. Il parametro `swflash.cab#version=9,0,0,0` è opzionale; ometterlo soltanto se non si desidera controllare il numero di versione.*

Parametri e attributi

I parametri e gli attributi di tag seguenti descrivono il codice HTML creato con il comando Pubblica. Fare riferimento a questo elenco quando si scrive codice HTML personalizzato per visualizzare contenuto Flash. Salvo diversa indicazione, tutti gli elementi sono validi sia per il tag `object` che per il tag `embed`. Le voci opzionali sono indicate come tali. Internet Explorer riconosce i parametri utilizzati con il tag `object`; Netscape riconosce il tag `embed`. Gli attributi vengono usati sia con il tag `object` che con il tag `embed`. Durante la personalizzazione di un modello, è possibile sostituire una variabile di modello al valore (identificato nella sezione Valore dei singoli parametri nell'elenco seguente).

Nota: *gli attributi e i parametri elencati in questa sezione vengono riportati in lettere minuscole per conformità con lo standard XHTML.*

Consultare anche

"Modelli di pubblicazione HTML" a pagina 414

devicefont (attributo/parametro)

Valore

`true` | `false`

Variabile di modello: `$DE`

Descrizione

(Opzionale) Specifica se deve essere eseguito il rendering degli oggetti di testo statico in caratteri dispositivo, anche se non è selezionata l'opzione Carattere dispositivo. Questo attributo si applica quando i caratteri necessari sono disponibili nel sistema operativo.

src (attributo)

Valore

`movieName.swf`

Variabile di modello: `$MO`

Descrizione

Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag `embed`.

movie (parametro)

Valore

`movieName``.swf`

Variabile di modello: `$MO`

Descrizione

Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag `object`.

classid (attributo)

Valore

`clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

Descrizione

Identifica il controllo ActiveX per il browser. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag `object`.

width (attributo)

Valore

n o *n*%

Variabile di modello: `$WI`

Descrizione

Specifica la larghezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

height (attributo)

Valore

n o *n*%

Variabile di modello: `$HE`

Descrizione

Specifica l'altezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Nota: *poiché le applicazioni Flash sono scalabili, la qualità non peggiora cambiando le dimensioni purché si mantengano le proporzioni. Ad esempio, le seguenti dimensioni hanno tutte un rapporto di 4:3: 640 x 480 pixel, 320 x 240 pixel e 240 x 180 pixel.*

codebase (attributo)

Valore

`http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

Descrizione

Identifica la posizione del controllo ActiveX Flash Player in modo che il browser possa eseguirne lo scaricamento automatico se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag `object`.

pluginspage (attributo)

Valore

`http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

Descrizione

Identifica la posizione del plug-in Flash Player in modo che l'utente possa scaricarlo se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag `embed`.

swliveconnect (attributo)

Valore

`true | false`

Descrizione

Questo attributo è opzionale e specifica se il browser deve avviare Java quando Flash Player viene caricato per la prima volta. Il valore predefinito è `false` se questo attributo è omesso. Se si utilizzano JavaScript e Flash sulla stessa pagina, Java deve essere in esecuzione affinché il comando `fscommand()` funzioni. Tuttavia, se si utilizza JavaScript solo per il rilevamento del browser o per uno scopo che non è in relazione con le azioni `fscommand()`, è possibile impedire l'avvio di Java impostando `SWLIVECONNECT` su `false`. È inoltre possibile forzare l'avvio di Java quando non si utilizza JavaScript impostando esplicitamente l'attributo`SWLIVECONNECT` su `true`. L'avvio di Java aumenta considerevolmente il tempo necessario per avviare un file SWF; impostare questo tag su `true` solo se effettivamente necessario. Si applica solo al tag `embed`.

Utilizzare l'azione `fscommand()` per avviare Java da un file di proiettore autonomo.

play (attributo/parametro)

Valore

`true | false`

Variabile di modello: `$PL`

Descrizione

Questo attributo è opzionale e specifica se la riproduzione dell'applicazione viene avviata appena inizia il caricamento nel browser Web. Se l'applicazione Flash è interattiva, è possibile lasciare che sia l'utente ad avviare la riproduzione facendo clic su un pulsante o eseguendo altre operazioni. In questo caso, impostare l'attributo `play` su `false` per evitare l'avvio automatico dell'applicazione. Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omesso.

loop (attributo/parametro)

Valore

`true | false`

Variabile di modello: `$LO`

Descrizione

Questo attributo è opzionale e specifica se il contenuto viene ripetuto indefinitamente o se si arresta al raggiungimento dell'ultimo fotogramma. Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omesso.

quality (attributo/parametro)

Valore

`low | medium | high | autolow | autohigh | best`

Variabile di modello: `$QU`

Descrizione

(Opzionale) Specifica il livello di antialiasing da utilizzare. Poiché l'antialiasing richiede un processore più veloce per smussare ogni fotogramma del file SWF prima del rendering sullo schermo, selezionare uno dei valori seguenti, a seconda che sia più importante la velocità o la qualità:

Low Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza mai l'antialiasing.

Autolow Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato.

Autohigh Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzare questa impostazione per emulare il comando Antialiasing (Visualizza > Modalità anteprima > Antialiasing).

Medium Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. Produce una qualità migliore rispetto all'impostazione Bassa ma peggiore rispetto all'impostazione Alta.

High High privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF non contiene animazioni, le bitmap vengono smussate, altrimenti le bitmap non vengono smussate.

Best Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e tutte le bitmap vengono smussate.

Il valore predefinito per `quality` è `high` se questo attributo viene omesso.

bgcolor (attributo/parametro)

Valore

`#RRGGBB` (valore RGB esadecimale)

Variabile di modello: `$BG`

Descrizione

Questo attributo è opzionale e specifica il colore di sfondo dell'applicazione. Utilizzare questo attributo per ignorare l'impostazione del colore di sfondo specificata nel file SWF. Questo attributo non incide sul colore di sfondo della pagina HTML.

scale (attributo/parametro)

Valore

`showall | noborder | exactfit`

Variabile di modello: `$SC`

Descrizione

Questo attributo è opzionale e definisce come viene posizionata l'applicazione all'interno della finestra del browser se i valori `width` e `height` sono percentuali.

Showall (impostazione predefinita) Rende visibile l'intera applicazione nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Noborder Scala il contenuto in modo da riempire l'area specificata, senza distorsione ma con eventuale ritaglio, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione.

Exactfit Rende visibile l'intero contenuto nell'area specificata senza cercare di mantenere le proporzioni originali. Potrebbero verificarsi delle distorsioni.

Il valore predefinito è `showall` se questo attributo è omesso (e i valori `width` e `height` sono percentuali).

align (attributo)

Valore

`Default | L | R | T | B`

Variabile di modello: `$HA`

Descrizione

Specifica il valore `align` per i tag `object`, `embed` e `img` e determina in che modo la finestra del file SWF viene posizionata all'interno della finestra del browser.

Valore predefinito Centra l'applicazione nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

L, R, T e B Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro, superiore e inferiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti se necessario.

salign (parametro)

Valore

`L | R | T | B | TL | TR | BL | BR`

Variabile di modello: `$SA`

Descrizione

Questo attributo è opzionale e specifica dove viene posizionato un file SWF modificato in scala all'interno dell'area definita dalle impostazioni `width` e `height`.

L, R, T e B Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro, superiore e inferiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti se necessario.

TL e TR Allineano l'applicazione rispettivamente all'angolo superiore sinistro e all'angolo superiore destro della finestra del browser e ritagliano il lato inferiore e il lato destro o sinistro rimanente in base alle necessità.

BL e BR Allineano l'applicazione rispettivamente all'angolo inferiore sinistro e all'angolo inferiore destro della finestra del browser e ritagliano il lato superiore e il lato destro o sinistro rimanente in base alle necessità.

Se questo attributo è omesso, il contenuto è centrato nella finestra del browser.

base (attributo)

Valore

directory base o URL

Descrizione

Questo attributo è opzionale e specifica la directory base o l'URL usati per risolvere tutte le dichiarazioni di percorso relativo nel file SWF. Questo attributo è utile se i file SWF sono in una cartella diversa da quella degli altri file.

menu (attributo/parametro)

Valore

`true | false`

Variabile di modello: `$ME`

Descrizione

(Opzionale) Specifica il tipo di menu visualizzato quando lo spettatore fa clic nell'area dell'applicazione nel browser con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Comando (Macintosh).

true Visualizza l'intero menu, che offre all'utente numerose opzioni per il miglioramento o il controllo della riproduzione.

false Visualizza un menu contenente solo l'opzione Informazioni su Adobe Flash Player 6 e l'opzione Impostazioni.

Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omesso .

wmode (attributo/parametro)

Valore

`Window | Opaque | Transparent`

Variabile di modello: `$WM`

Descrizione

(Opzionale) Consente di utilizzare le funzionalità di contenuto Flash trasparente, posizionamento assoluto e livelli di Internet Explorer 4.0. Per un elenco dei browser supportati da questo parametro/attributo, vedere "Pubblicazione dei documenti Flash" a pagina 397.

Window Riproduce l'applicazione in una finestra rettangolare su una pagina Web. Indica che l'applicazione Flash non ha alcuna interazione con i livelli HTML ed è sempre l'elemento di livello più alto.

Opaque Nasconde tutto ciò che si trova dietro l'applicazione sulla pagina.

Transparent Rende visibile lo sfondo della pagina HTML attraverso tutte le aree trasparenti dell'applicazione, ma può rallentare le prestazioni dell'animazione.

Opaque windowless e Transparent windowless Entrambi interagiscono con i livelli HTML, consentendo ai livelli sopra il file SWF di coprire l'applicazione. La differenza tra i due è che Transparent lascia trasparire i livelli HTML sottostanti al file SWF nel caso in cui una sua sezione sia impostata sulla trasparenza.

Il valore predefinito è `Window` se questo attributo è omesso. Si applica solo a `object`.

allowscriptaccess (attributo/parametro)

Valore

`always | never | samedomain`

Descrizione

Utilizzare `allowscriptaccess` per consentire all'applicazione Flash di comunicare con la pagina HTML che la contiene. Le operazioni `fscommand()` e `getURL()` possono determinare l'uso delle autorizzazioni della pagina HTML da parte di JavaScript, che potrebbero essere diverse dalle autorizzazioni dell'applicazione Flash. Questo ha conseguenze importanti sulla sicurezza nei diversi domini.

always Consente di eseguire operazioni di scrittura in qualsiasi momento.

never Impedisce tutte le operazioni di scrittura.

samedomain Consente le operazioni di scrittura soltanto se l'applicazione Flash risiede nello stesso dominio della pagina HTML.

Il valore predefinito utilizzato da tutti i modelli di pubblicazione HTML è `samedomain`.

SeamlessTabbing (parametro)

Valore

`true | false`

Descrizione

(Opzionale) Consente di impostare il controllo ActiveX per eseguire la "tabulazione invisibile" in modo che l'utente possa spostarsi fuori dell'applicazione Flash mediante la tabulazione. Questo parametro funziona solo in Windows con il controllo ActiveX di Flash Player, versione 7 e successive.

true (o omesso) Imposta il controllo ActiveX in modo che venga eseguita la tabulazione invisibile: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso l'applicazione Flash mediante la tabulazione, la pressione successiva del tasto di tabulazione attiva l'area al di fuori dell'applicazione Flash nel contenuto HTML circostante o sulla barra di stato del browser se non esiste del contenuto attivabile nell'area HTML dopo l'applicazione Flash.

false Imposta il controllo ActiveX in modo che si comporti come nella versione 6 e precedenti: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso tutta l'applicazione Flash, la pressione successiva del tasto di tabulazione tornerà ad attivare il punto iniziale dell'applicazione Flash. In questo modo non è possibile utilizzare il tasto di tabulazione per spostare l'attivazione al di fuori dell'applicazione Flash.

Capitolo 21: Esportazione da Flash

In Flash vengono forniti diversi formati utilizzabili per esportare contenuti Flash per l'utilizzo in altre applicazioni.

Informazioni sull'esportazione da Flash

Adobe® Flash® CS3 Professional consente di creare contenuti modificabili in altre applicazioni e di esportare un contenuto Flash direttamente in un unico formato.

Esportazione di contenuto Flash, immagini e video

Diversamente dal comando Pubblica, i comandi di esportazione non memorizzano le impostazioni di esportazione separatamente con ciascun file (utilizzare il comando Pubblica per creare tutti i file necessari per inserire un documento Flash sul Web).

Esporta filmato consente di esportare un documento Flash in un formato grafico statico e creare un file di immagine numerato per ogni fotogramma del documento e di esportare l'audio di un documento in un file WAV (solo in Windows).

Esportazione di contenuti Flash

Diversamente dal comando Pubblica, i comandi di esportazione non memorizzano le impostazioni di esportazione separatamente con ciascun file (utilizzare il comando Pubblica per creare tutti i file necessari per inserire un documento Flash sul Web).

Esporta filmato consente di esportare un documento Flash in un formato grafico statico e creare un file di immagine numerato per ogni fotogramma del documento e di esportare l'audio di un documento in un file WAV (solo in Windows).

1 Aprire il documento Flash da esportare oppure selezionare all'interno del documento il fotogramma o l'immagine da esportare.

2 Selezionare File > Esporta > Esporta filmato oppure File > Esporta > Esporta immagine.

3 Immettere il nome del file di output.

4 Selezionare il formato di file e fare clic su Salva. Se il formato selezionato richiede più informazioni, viene visualizzata una finestra di dialogo relativa alle opzioni di esportazione.

5 Impostare le opzioni di esportazione per il formato selezionato. Vedere “Informazioni sui formati dei file di esportazione” a pagina 427..

6 Fare clic su OK, quindi su Salva.

Consultare anche

“Pubblicazione dei documenti Flash” a pagina 397

“Creazione di testo in più lingue” a pagina 261

Aggiornamento del contenuto Flash per Dreamweaver

Per aggiungere il contenuto alla pagina, esportare i file SWF direttamente in un sito di Dreamweaver, che genererà il codice HTML necessario. È possibile avviare Flash da Dreamweaver per aggiornare un contenuto. In Dreamweaver è possibile aggiornare il documento Flash (FLA) ed esportare di nuovo e automaticamente il contenuto aggiornato.

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con Dreamweaver, vedere *Uso di Dreamweaver* nella Guida di Dreamweaver.

1 In Dreamweaver, aprire la pagina HTML con il contenuto Flash.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare il contenuto Flash nella pagina HTML e fare clic su Modifica.
- Nella vista Progettazione, premere Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e fare doppio clic sul contenuto Flash.
- Nella vista Progettazione, fare clic sul contenuto Flash con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Modifica con Flash.
- Nella vista Progettazione, nel pannello Sito, fare clic sul contenuto Flash con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Apri con Flash.

3 Se il file FLA per il file esportato non si apre, viene visualizzata la finestra di dialogo Apri file. Accedere al file FLA e fare clic su Apri.

4 Se in Dreamweaver è stata usata la funzione Cambia tutti i collegamenti del sito, viene visualizzato un messaggio di avvertenza. Per applicare le modifiche dei collegamenti al contenuto Flash fare clic su OK. Se si desidera che il messaggio di avvertenza non venga più visualizzato quando si aggiorna il contenuto Flash, fare clic sull'apposita casella.

5 Aggiornare il file FLA secondo necessità in Flash.

6 Per salvare il file FLA e riesportarlo in Dreamweaver, effettuare una delle seguenti operazioni.

- Per aggiornare il file e chiudere Flash, fare clic sull'apposito pulsante sopra l'angolo superiore sinistro dello stage.
- Per aggiornare il file e tenere Flash aperto, selezionare File > Aggiorna per Dreamweaver.

Informazioni sui formati dei file di esportazione

Ricordare quanto segue:

- Se il formato selezionato richiede più informazioni, viene visualizzata una finestra di dialogo relativa alle opzioni di esportazione.
- Quando si salva un'immagine Flash come file bitmap, GIF, JPEG, PICT (Macintosh) o BMP (Windows), l'immagine perde le informazioni vettoriali e viene salvata solo con le informazioni sui pixel. È possibile modificare immagini esportate come bitmap in un editor di immagini quale Adobe® Photoshop®, ma non è più possibile modificarle in programmi di disegno basati su vettori.
- Quando si esporta un file Flash in formato SWF, il testo viene codificato in Unicode, un formato che fornisce il supporto per set di caratteri internazionali, inclusi i caratteri a doppio byte. Macromedia Flash Player 6 di Adobe e le versioni successive supportano la codifica Unicode.

Il contenuto Flash viene esportato sotto forma di sequenze, mentre le immagini vengono esportate come singoli file. PNG è l'unico formato bitmap utilizzabile da più piattaforme che supporta la trasparenza (un canale alfa). Alcuni formati di esportazione non bitmap non supportano gli effetti alfa (trasparenza) o i livelli maschera.

Nella tabella che segue sono elencati i formati in cui è possibile esportare contenuto e immagini Flash:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
"Sequenza di Adobe Illustrator e immagine di Illustrator" a pagina 428	.ai	•	•
"GIF animato, Sequenza GIF e Immagine GIF" a pagina 428	.gif	•	•
"Sequenza e immagine bitmap (BMP)" a pagina 429	.bmp	•	
"Sequenza DXF e Immagine AutoCAD DXF" a pagina 429	.dxf	•	•

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
"Sequenza e immagine Enhanced Metafile (EMF) (Windows)" a pagina 429	.emf	•	
"EPS (Encapsulated PostScript) 3.0 con anteprima" a pagina 429	.eps	•	•
"Documento Flash (SWF)" a pagina 429	.swf	•	•
"Video Flash (FLV)" a pagina 430	.flv	•	•
"Sequenza JPEG e Immagine JPEG" a pagina 430	.jpg	•	•
"Sequenza e immagine PICT (Macintosh)" a pagina 430	.pct		•
"Sequenza PNG e Immagine PNG" a pagina 431	.png	•	•
"Esportazione in QuickTime" a pagina 432	.mov	•	•
"Audio WAV (Windows)" a pagina 432	.wav	•	
"Windows AVI (Windows)" a pagina 433	.avi	•	
"Immagine e sequenza Windows Metafile" a pagina 433	.wmf	•	

Sequenza di Adobe Illustrator e immagine di Illustrator

Quando si esporta un'immagine Flash sotto forma di file grafico vettoriale (nel formato Adobe® Illustrator®), se ne conservano le informazioni vettoriali. È possibile modificare questi file in altri programmi di disegno basati su vettori, ma non è possibile importare queste immagini nella maggior parte dei programmi di layout di pagina ed elaborazione testi.

Flash supporta l'esportazione di formati Adobe Illustrator 88, 3, 5 e 6. Flash non supporta il formato EPS di Photoshop o i file EPS generati con il comando Stampa. Selezionare la versione di Adobe Illustrator nella finestra di dialogo Esporta Adobe Illustrator.

Le versioni del formato Adobe Illustrator precedenti alla 5 non supportano i riempimenti con gradiente e solo la versione 6 supporta le bitmap.

Consultare anche

"Importazione di file di Adobe Illustrator" a pagina 131

GIF animato, Sequenza GIF e Immagine GIF

Le impostazioni sono identiche a quelle disponibili nella scheda GIF nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione a eccezione di quanto segue:

Risoluzione È impostata in punti per pollice (dpi). Per usare la risoluzione dello schermo, immettere una risoluzione o fare clic su Adatta a schermo.

Includi Consente di scegliere se esportare l'area minima dell'immagine o specificare le dimensioni del documento intero.

Colori Consente di impostare il numero di colori che possono essere usati per creare l'immagine esportata. Le opzioni relative ai colori sono: bianco e nero, 4, 6, 16, 32, 64, 128 o 256 colori; oppure Colori standard (la tavolozza supportata dai browser a 216 colori standard).

Animazione È disponibile solo per il formato di esportazione GIF animato. Immettere il numero di ripetizioni, dove 0 indica una ripetizione infinita.

Consultare anche

"Configurazione delle impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player" a pagina 404

Sequenza e immagine bitmap (BMP)

Consente di creare immagini bitmap da utilizzare in altre applicazioni. La finestra di dialogo relativa alle opzioni di esportazione delle bitmap contiene le seguenti opzioni:

Dimensioni Imposta le dimensioni dell'immagine bitmap esportata in pixel. Le dimensioni specificate hanno sempre le stesse proporzioni dell'immagine originale.

Risoluzione Imposta la risoluzione dell'immagine bitmap esportata in punti per pollice (dpi); la larghezza e l'altezza cambiano automaticamente in base alle dimensioni del disegno. Per impostare la risoluzione in modo che sia uguale a quella del monitor, selezionare Adatta a schermo.

Profondità colore Specifica il numero di bit dell'immagine. Alcune applicazioni Windows non supportano la nuova profondità di 32 bit per canale (bpc) per le immagini bitmap. In caso di problemi con il formato a 32 bpc, utilizzare il formato a 24 bpc.

Attenua Applica l'antialiasing alla bitmap esportata. L'antialiasing produce un'immagine bitmap di qualità superiore, ma può creare un alone di pixel grigi intorno a un'immagine posizionata su uno sfondo colorato. Deselezionare questa opzione se appare un alone.

Sequenza DXF e Immagine AutoCAD DXF

I formati Sequenza DXF e Immagine AutoCAD DXF consentono di esportare il contenuto come file AutoCAD DXF versione 10 per apportare ulteriori modifiche in un'applicazione compatibile con DXF.

Questi formati non hanno opzioni di esportazione definibili.

Sequenza e immagine Enhanced Metafile (EMF) (Windows)

Enhanced Metafile Format (EMF) è un formato grafico disponibile in Windows XP e Windows Vista che salva le informazioni sia vettoriali che bitmap. EMF supporta meglio le curve usate nei disegni Flash rispetto al precedente formato Windows Metafile. Tuttavia molte applicazioni non supportano ancora questo formato grafico.

Questi formati non hanno opzioni di esportazione definibili.

EPS (Encapsulated PostScript) 3.0 con anteprima

È possibile esportare il fotogramma corrente come file EPS 3.0 per l'inserimento in un'altra applicazione, quale un'applicazione di layout di pagina. Un file EPS può essere stampato con una stampante PostScript. È possibile includere un'anteprima bitmap con il file EPS esportato per le applicazioni in cui è possibile importare e stampare i file EPS, quali Microsoft Word e Adobe® PageMaker®, ma in cui non è possibile visualizzarli sullo schermo.

Questo formato non ha opzioni di esportazione definibili.

Documento Flash (SWF)

Per posizionare il contenuto Flash in un'altra applicazione, ad esempio Dreamweaver, esportare l'intero documento come file SWF. Le opzioni per l'esportazione e la pubblicazione di un documento sono le stesse.

Consultare anche

"Pubblicazione dei documenti Flash" a pagina 397

Video Flash (FLV)

Questo formato consente di importare o esportare un flusso video statico con audio codificato. È l'ideale per le applicazioni di comunicazione, quali videoconferenze e file contenenti dati codificati per la condivisione delle schermate esportati da Macromedia Flash Media Server di Adobe.

Quando si esportano video clip con audio in streaming in formato FLV, l'audio viene compresso utilizzando le impostazioni di Audio in streaming.

I file in formato FLV vengono compressi con il codec Sorensen.

Consultare anche

"Impostazione delle opzioni di pubblicazione per il formato file SWF di Flash" a pagina 399

"Codec video On2 VP6 e Sorenson Spark a confronto" a pagina 293

Esportazione di un file video Flash

1 Selezionare il video clip nel pannello Libreria.

2 Selezionare Libreria > Proprietà e fare clic su Esporta.

3 Inserire un nome per il file esportato. Selezionare una posizione in cui salvare il file e fare clic su OK.

Sequenza JPEG e Immagine JPEG

Queste opzioni corrispondono alle opzioni di pubblicazione JPEG con una sola eccezione: Adatta a schermo adatta le dimensioni dell'immagine esportata a quelle del contenuto Flash visualizzato sullo schermo. Adatta a filmato adatta l'immagine JPEG al contenuto Flash e mantiene le proporzioni dell'immagine originale.

Consultare anche

"Definizione delle impostazioni di pubblicazione per i file JPEG" a pagina 406

Sequenza e immagine PICT (Macintosh)

PICT è il formato grafico standard di Macintosh e può contenere informazioni bitmap o vettoriali. Utilizzare la finestra di dialogo Esporta PICT per impostare le seguenti opzioni:

Dimensioni Imposta le dimensioni dell'immagine bitmap esportata specificate in pixel. Le dimensioni specificate hanno sempre le stesse proporzioni dell'immagine originale.

Risoluzione Imposta la risoluzione in dpi (punti per pollice); la larghezza e l'altezza cambiano automaticamente in base alle dimensioni del disegno. Per impostare la risoluzione in modo che sia uguale a quella del monitor, selezionare Adatta a schermo. Le immagini PICT bitmap di solito appaiono meglio su schermi con una risoluzione di 72 dpi.

Includi Consente di scegliere se esportare l'area minima dell'immagine o specificare le dimensioni del documento intero.

Profondità colore Determina se il file PICT è basato sull'oggetto o è una bitmap. Le immagini basate sugli oggetti hanno in genere un aspetto migliore quando vengono stampate e non sono interessate dalla modifica in scala. Di norma le immagini PICT bitmap appaiono meglio sullo schermo e possono essere modificate in applicazioni quali Adobe Photoshop. Con i file PICT bitmap è anche possibile scegliere tra diverse profondità di colore.

Includi Postscript È disponibile solo per i file PICT basati su oggetti e include informazioni che ottimizzano la stampa con una stampante PostScript. Queste informazioni aumentano le dimensioni del file e possono non essere riconosciute da alcune applicazioni.

Bitmap attenuato È disponibile solo per le immagini bitmap PICT. Questa opzione applica l'antialiasing per smussare i contorni irregolari di un'immagine bitmap.

Sequenza PNG e Immagine PNG

Le opzioni di esportazione PNG sono simili a quelle di pubblicazione PNG (anch'esse applicabili), con le seguenti eccezioni:

Dimensioni Imposta le dimensioni dell'immagine bitmap esportata in base al numero di pixel immessi nei campi Larghezza e Altezza.

Risoluzione Consente di immettere una risoluzione in punti per pollice (dpi). Per usare la risoluzione dello schermo e mantenere le proporzioni dell'immagine originale, selezionare Adatta a schermo.

Colori Corrisponde all'opzione Profondità bit della scheda Impostazioni pubblicazione PNG e imposta il numero di bit per pixel da utilizzare nella creazione dell'immagine. Per un'immagine a 256 colori, selezionare 8 bit; per migliaia di colori, selezionare 24 bpc; per migliaia di colori con trasparenza (32 bpc), selezionare 24 bpc con alfa. A una profondità di bit maggiore corrispondono dimensioni del file superiori.

Includi Consente di scegliere di esportare l'area minima dell'immagine o di specificare le dimensioni del documento intero.

Filtro Le opzioni Filtro corrispondono a quelle nella scheda PNG della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Consultare anche

"Definizione delle impostazioni di pubblicazione per i file PNG" a pagina 407

Informazioni su QuickTime

In Flash sono disponibili due metodi per esportare documenti Flash come QuickTime:

Esportazione come QuickTime Consente di esportare un file QuickTime che può essere distribuito come video in streaming, su un DVD, oppure utilizzato in un'applicazione di videomontaggio come ad esempio Adobe® Premiere®. L'esportazione come QuickTime è ideale per gli utenti che desiderano distribuire contenuto Flash, come ad esempio animazioni, nel formato video Quicktime.

Nota: le prestazioni del computer utilizzato per l'esportazione di video QuickTime possono incidere sulla qualità del video. Se Flash non è in grado di esportare ciascun fotogramma, ne eliminerà alcuni, con un conseguente peggioramento della qualità del video. Se si trovano fotogrammi eliminati, provare a utilizzare un computer più veloce e con più memoria oppure ridurre i fotogrammi al secondo del documento Flash.

Pubblicazione come QuickTime Consente di creare un'applicazione con una traccia Flash nello stesso formato QuickTime installato sul computer. Questa opzione permette di combinare le funzioni interattive diFlash con le funzioni multimediali e video di QuickTime in un unico filmato QuickTime 4, che può essere visualizzato da chiunque disponga di QuickTime 4 o versioni successive.

Se si è importato un video clip (in qualsiasi formato) in un documento come file incorporato, è possibile pubblicare il documento come filmato QuickTime. Se si importa un video clip in formato QuickTime in un documento come file collegato, è sempre possibile pubblicare il documento con QuickTime.

È necessario impostare le impostazioni per la pubblicazione su Flash 5 o versione precedente per pubblicare QuickTime con una traccia Flash. Ciò significa che non è possibile utilizzare le funzioni di Flash implementate dopo Flash 6.

Nota: *a partire da QuickTime 7.1.3, l'utilizzo di tracce Flash è disabilitato per impostazione predefinita. Per pubblicare un file QuickTime con una traccia Flash utilizzando QuickTime 7.1.3 o versione successiva, selezionare Modifica > Preferenze > Preferenze di QuickTime > Avanzate > Tipi di documenti multimediali in QuickTime e abilitare l'utilizzo di tracce Flash.*

Questo metodo consente di esportare tutti i livelli nel documento Flash come una singola traccia Flash, a meno che il documento Flash non contenga un filmato QuickTime importato. Il filmato QuickTime importato rimane in formato QuickTime nell'applicazione esportata.

Consultare anche

“Definizione delle impostazioni di pubblicazione per i video QuickTime” a pagina 409

Esportazione in QuickTime

Per un'esercitazione video sull'esportazione di QuickTime, vedere www.adobe.com/go/vid0142_it.

1 Selezionare File > Esporta > Esporta filmato.

2 Specificare le impostazioni per il filmato QuickTime da esportare. Per impostazione predefinita, con l'esportazione in QuickTime viene creato un filmato utilizzando le stesse dimensioni del documento Flash di origine, che viene esportato interamente. La finestra di dialogo Esporta video QuickTime contiene le seguenti opzioni:

Dimensioni Specifica la larghezza e l'altezza in pixel per i fotogrammi di un filmato QuickTime. È possibile specificare solo la larghezza o l'altezza. L'altra dimensione viene impostata automaticamente per mantenere le proporzioni del documento originale. Deselezionare Mantieni proporzioni per impostare sia la larghezza che l'altezza l'una indipendentemente dall'altra.

Nota: *se le dimensioni del video sono particolarmente grandi (ad esempio, 740 x 480 pixel), potrebbe essere necessario modificare the frame rate of the Flash movie to avoid dropping frames.*

Nota: *le dimensioni impostate nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione QuickTime indicano la larghezza e l'altezza del filmato Flash esportato come video. Le dimensioni impostate nella finestra di dialogo Impostazioni di QuickTime indicano le dimensioni del filmato Quicktime esportato. Se non si modificano le dimensioni nella successiva finestra di dialogo, restano specificate come "correnti" per cui non è necessario modificarle.*

Ignora colore stage Consente di creare un canale alfa utilizzando il colore dello stage. Il canale alfa è codificato come traccia trasparente; è quindi possibile sovrapporre il filmato QuickTime esportato sopra l'altro contenuto in modo da variarne il colore di sfondo o la scena.

Per creare un video QuickTime con un canale alfa, è necessario selezionare un tipo di compressione video che supporti la codifica a 32 bit con un canale alfa. I Codec in grado di supportare tali tipi di codifica sono Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF o TGA. È inoltre necessario selezionare Milioni di colori+ nell'impostazione Compressione/Profondità. Per impostare il tipo di compressione e la profondità del colore, fare clic sul pulsante Impostazione nella categoria Video della finestra di dialogo Impostazioni filmato.

Al raggiungimento dell'ultimo fotogramma Consente di esportare l'intero documento Flash come filmato.

Dopo Indica la durata del documento Flash da esportare in ore:minuti:secondi:millisecondi.

Impostazioni QuickTime Consente di aprire la finestra di dialogo delle impostazioni avanzate di QuickTime. In questa finestra è possibile specificare impostazioni personalizzate per QuickTime. In generale, si consiglia di utilizzare le impostazioni predefinite di QuickTime, in quanto forniscono prestazioni di riproduzione ottimale per la maggior parte delle applicazioni. Per modificare le impostazioni di QuickTime, fare riferimento alla documentazione fornita insieme a Apple QuickTime Pro, che contiene informazioni sui parametri video disponibili.

3 Fare clic su Esporta.

Consultare anche

“Definizione delle impostazioni di pubblicazione per i video QuickTime” a pagina 409

Audio WAV (Windows)

Consente di esportare solo il file audio del documento corrente in un unico file WAV. È possibile specificare il formato audio del nuovo file.

Selezionare Formato audio per determinare la frequenza di campionamento, la velocità di trasferimento e l'impostazione stereo o mono dell'audio esportato. Selezionare Ignora suoni evento per escludere dal file esportato i suoni associati agli eventi.

Windows AVI (Windows)

Questo formato esporta un documento come video Windows, ma esclude il contenuto interattivo. È l'ideale per aprire un'animazione Flash in un'applicazione di videomontaggio. Poiché AVI è un formato basato su bitmap, i documenti che contengono animazioni lunghe o ad alta risoluzione possono rapidamente raggiungere dimensioni elevate.

La finestra di dialogo Esporta Windows AVI contiene le seguenti opzioni:

Dimensioni Specifica la larghezza e l'altezza in pixel dei fotogrammi di un filmato AVI. Specificare solo la larghezza o l'altezza. L'altra dimensione è impostata automaticamente per mantenere le proporzioni del documento originale. Deselezionare Mantieni proporzioni per impostare sia la larghezza che l'altezza.

Formato video Seleziona una profondità di colore. Alcune applicazioni non supportano ancora il formato immagine a 32 bpc di Windows. Se questo formato presenta problemi, utilizzare quello a 24 bpc.

Comprimi video Consente di selezionare le opzioni di compressione AVI standard.

Attenua Applica l'antialiasing al filmato AVI esportato. L'antialiasing produce un'immagine bitmap di qualità superiore, ma può creare un alone di pixel grigi intorno alle immagini posizionate su uno sfondo colorato. Deselezionare questa opzione se appare un alone.

Formato audio Consente di impostare la frequenza di campionamento e le dimensioni della traccia audio e determinare se quest'ultima verrà esportata in modalità mono o stereo. A frequenza di campionamento e dimensioni minori corrispondono dimensioni del file esportato inferiori, con un possibile compromesso a livello della qualità dell'audio.

Consultare anche

"Compressione dell'audio per l'esportazione" a pagina 279

Immagine e sequenza Windows Metafile

Il formato Windows Metafile è il formato grafico standard di Windows ed è supportato dalla maggior parte delle applicazioni Windows; produce buoni risultati per l'importazione e l'esportazione di file.

Questi formati non hanno opzioni di esportazione definibili.

Consultare anche

"Sequenza e immagine Enhanced Metafile (EMF) (Windows)" a pagina 429

Capitolo 22: Stampa con Flash

È possibile aggiungere funzionalità di stampa ai documenti Flash in modo che possano essere stampati dagli utenti con Flash Player. A tale scopo, è possibile usare la classe ActionScript `PrintJob` oppure le funzioni ActionScript `print()` o `printAsBitmap()`. Gli utenti possono anche accedere al menu di scelta rapida di Flash Player e selezionare il comando Stampa.

Inoltre, possono stampare da un browser, anziché da Flash Player, selezionando un comando quale File > Stampa dalla finestra del browser.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Stampa dallo strumento di creazione di codice di Flash

Stampa da documenti Flash

Per visualizzare in anteprima i documenti e modificarli, è possibile stampare i fotogrammi dai documenti Adobe® Flash® CS3 Professional, oppure specificare i fotogrammi stampabili da Flash Player mediante un visualizzatore.

Quando si stampano fotogrammi da un documento Flash, utilizzare la finestra di dialogo Stampa per specificare l'intervallo di scene o di fotogrammi da stampare e il numero di copie. In Windows, nella finestra di dialogo Impostazione pagina è possibile specificare il formato carta, l'orientamento e le diverse opzioni di stampa, incluse le impostazioni dei margini, e se stampare tutti i fotogrammi di ogni pagina. In Macintosh, queste opzioni sono divise fra le finestre di dialogo Impostazione pagina e Margini di stampa.

Le finestre di dialogo Stampa e Impostazione pagina sono standard in entrambi i sistemi operativi e il loro aspetto dipende dal driver di stampa selezionato.

Impostazione delle opzioni di stampa e stampa dei fotogrammi

1 Selezionare File > Impostazione pagina (Windows) o File > Margini di stampa (Macintosh).

2 Impostare i margini della pagina. Selezionare entrambe le opzioni Centra per stampare il fotogramma al centro della pagina.

3 Nel menu Fotogrammi, selezionare se stampare tutti i fotogrammi del documento o solo il primo fotogramma di ogni scena.

4 Nel menu Layout, selezionare una delle seguenti opzioni:

Dimensioni effettive Stampa il fotogramma nelle dimensioni reali. Immettere un valore nel campo Scala per ridurre o ingrandire il fotogramma stampato.

Adatta alla pagina Riduce o ingrandisce ogni fotogramma in modo da riempire l'area di stampa della pagina.

Storyboard Consente di stampare diverse miniature su una pagina. Selezionare Riquadri, Griglia oppure Vuoto. Nella casella Fotogrammi per riga, immettere il numero di miniature da stampare per ciascuna pagina. Impostare lo spazio tra le miniature nella casella Margine fotogrammi e selezionare Etichetta fotogrammi per stampare l'etichetta del fotogramma come miniatura.

5 Per stampare i fotogrammi, selezionare File > Stampa.

Stampa da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 2.0

È possibile aggiungere funzionalità di stampa ai documenti Flash in modo che tali documenti possano essere stampati dagli utenti con Flash Player. A tale scopo, è possibile usare la classe ActionScript™ PrintJob oppure le funzioni ActionScript print() o printAsBitmap(). Gli utenti possono anche accedere al menu di scelta rapida di Flash Player e selezionare il

comando Stampa. Inoltre, possono stampare da un browser, anziché da Flash Player, selezionando un comando quale File > Stampa dalla finestra del browser. Rispetto alla stampa dalla finestra del browser, però, la stampa da Flash Player offre diversi vantaggi, inclusi i seguenti:

- Gli utenti possono stampare tutti i fotogrammi o solo quelli etichettati come stampabili da Flash Player. Inoltre, possono impostare l'area di stampa di un fotogramma.
- È possibile specificare se stampare il contenuto come grafica vettoriale (per ottenere una maggiore risoluzione) o come bitmap (per mantenere gli effetti con i colori e la trasparenza).
- L'oggetto PrintJob di ActionScript, se associato alle funzioni print() e printAsBitmap(), estende la funzionalità di stampa poiché consente di stampare dinamicamente come unico lavoro di stampa le pagine di cui viene eseguito il rendering. Con l'oggetto PrintJob è possibile anche usare le impostazioni della stampante dell'utente e formattare i rapporti in base alle esigenze di quest'ultimo.
- Le versioni di Flash Player precedenti alla 4.0.25 (Windows) o 4.0.20 (Macintosh) non supportano la stampa diretta dei fotogrammi. Flash Player 7 (e versioni successive) supporta la classe PrintJob.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Controllo della stampa

Per avere il controllo del materiale stampabile, ricordare le seguenti indicazioni durante l'impostazione di documenti e clip filmato per la stampa:

- Modificare il layout di pagina dei fotogrammi indicati come stampabili in modo che corrisponda al risultato desiderato. Con Flash Player, è possibile stampare tutte le forme, i simboli, le bitmap, i blocchi e i campi di testo. I livelli di un file SWF non vengono ricomposti nell'output di stampa.
- Il driver di stampa utilizza le impostazioni HTML per Dimensioni, Scala e Allineamento nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Utilizzare queste impostazioni per controllare il layout di stampa.
- I fotogrammi selezionati vengono stampati come appaiono nel simbolo del clip filmato. Per consentire agli utenti di stampare un clip filmato non visibile nel browser, utilizzare il pannello Azioni per impostare la proprietà `_visible` su `false`. La modifica delle proprietà di un clip filmato tramite l'azione `setProperty`, l'interpolazione o qualsiasi strumento di trasformazione non influiscono sulla modalità di stampa del clip filmato.
- Per essere stampato, il clip filmato deve trovarsi sullo stage o nel tavolo di montaggio e deve avere un nome di istanza.
- Tutti gli elementi devono essere caricati completamente per poter eseguire la stampa. Utilizzare la proprietà `_framesloaded` del clip filmato per verificare se il contenuto stampabile è stato caricato. Per ulteriori informazioni, vedere _framesloaded (MovieClip._framesloaded property) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Uso della classe PrintJob di ActionScript 2.0

Oltre a offrire miglioramenti della funzionalità di stampa disponibile con il metodo `print()`, la classe PrintJob di ActionScript consente il rendering del contenuto dinamico durante la fase di runtime, visualizza le richieste per gli utenti in una sola finestra di dialogo di stampa e stampa un documento non modificato in scala ma con le stesse proporzioni del contenuto. Questa possibilità è utile per il rendering e la stampa di contenuto dinamico esterno, come nel caso di dati di database e testo dinamico.

In più, è possibile impostare le proprietà con il metodo `PrintJob.start()` per accedere alle impostazioni stampante dell'utente (ad esempio, altezza, larghezza e orientamento) o per configurare il documento in modo che formatti dinamicamente il contenuto Flash in base alle impostazioni della stampante.

Creazione di un lavoro di stampa

Poiché lo spooling del lavoro di stampa viene eseguito sul sistema operativo dell'utente tra le chiamate a `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()` e poiché le funzioni PrintJob possono influire temporaneamente sulla visualizzazione interna con Flash Player del contenuto Flashsullo schermo, le attività specifiche di stampa dovrebbero essere implementate soltanto tra le chiamate a `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()`. Ad esempio, il contenuto Flash non dovrebbe interagire con l'utente tra `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()`. Al contrario, completare la formattazione del lavoro di stampa, aggiungervi pagine e inviarlo alla stampante.

1 Creare un'istanza dell'oggetto PrintJob: `new PrintJob()`.

2 Avviare il lavoro di stampa e visualizzare la finestra di dialogo per la stampa del sistema operativo: `PrintJob.start()`.

3 Aggiungere le pagine al lavoro di stampa (usare una sola chiamata per pagina): `PrintJob.addPage()`.

4 Inviare il lavoro di stampa alla stampante: `PrintJob.send()`.

5 Eliminare il lavoro di stampa: `delete PrintJob`.

Nell'esempio seguente, il codice ActionScript crea un lavoro di stampa per un pulsante:

```
myButton.onRelease = function()
{
    var my_pj = new PrintJob();
    var myResult = my_pj.start();
    if(myResult){
        myResult = my_pj.addPage (0, {xMin : 0, xMax: 400, yMin: 0,
            yMax: 400});
        myResult = my_pj.addPage ("myMovieClip", {xMin : 0, xMax: 400,
            yMin: 400, yMax: 800},{printAsBitmap:true}, 1);
        myResult = my_pj.addPage (1, null,{printAsBitmap:false}, 2);
        myResult = my_pj.addPage (0);
        my_pj.send();
    }
    delete my_pj;
}
```

È possibile eseguire un solo lavoro di stampa alla volta. Non è possibile creare un secondo lavoro di stampa finché non si verifica una delle seguenti condizioni per il lavoro di stampa precedente:

- Il lavoro di stampa è stato eseguito correttamente ed è stato richiamato il metodo `PrintJob.send()`.
- Il metodo `PrintJob.start()` ha restituito un valore `false`.
- Il metodo `PrintJob.addPage()` ha restituito un valore `false`.
- Il metodo `delete PrintJob` è stato richiamato.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Avvio di un lavoro di stampa

Chiamando il metodo ActionScript 2.0 `PrintJob.start()` il lavoro di stampa viene inserito nello spool del sistema operativo dell'utente, al quale viene chiesto di visualizzare la finestra di dialogo di stampa.

Se l'utente seleziona un'opzione per avviare la stampa, il metodo `PrintJob.start()` restituisce il valore `true`. Il valore è `false` se l'utente annulla il lavoro di stampa, nel qual caso lo script dovrebbe chiamare solo l'operazione `delete`. Se eseguito correttamente, il metodo `PrintJob.start()` imposta i valori per le proprietà `paperHeight`, `paperWidth`, `pageHeight`, `pageWidth` e `orientation`.

In base al sistema operativo usato dall'utente, Ã¨ possibile che venga visualizzata una seconda finestra di dialogo fino al completamento dello spooling e alla chiamata della funzione `PrintJob.send`: Effettuare chiamate a `PrintJob.addPage()` e `PrintJob.send()` Se passano dieci secondi tra la chiamata alla funzione `PrintJob.start()` e la chiamata alla funzione `PrintJob.send()` (che invia il lavoro di stampa alla stampante), Flash Player chiama effettivamente `PrintJob.send()`. Questa chiamata causa la stampa di ogni pagina aggiunta con `PrintJob.addPage()` e il completamento dell'operazione di spooling.

Quando si crea un nuovo lavoro di stampa, le proprietà di `PrintJob()` sono inizialmente impostate su zero. Quando viene chiamato `PrintJob.start()`, dopo che l'utente seleziona l'opzione di stampa nella finestra di stampa del sistema operativo, Flash Player richiama le impostazioni di stampa del sistema operativo. La funzione `PrintJob.start()` imposta le seguenti proprietà:

Proprietà	Tipo	Unità	Note
`PrintJob.paperHeight`	number	punti	Altezza totale del foglio.
`PrintJob.paperWidth`	number	punti	Larghezza totale del foglio.
`PrintJob.pageHeight`	number	punti	Altezza dell'area di stampa effettiva della pagina; non include i margini impostati dall'utente.
`PrintJob.pageWidth`	number	punti	Larghezza dell'area di stampa effettiva della pagina; non include i margini impostati dall'utente.
`PrintJob.orientation`	string	n/d	Orientamento orizzontale o verticale.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Aggiunta di pagine a un lavoro di stampa

Per aggiungere le pagine al lavoro di stampa è necessario usare il metodo `PrintJob.addPage()`. Sebbene il metodo possa includere fino a quattro parametri, l'unico parametro richiesto è `target/level`. I tre parametri opzionali sono `printArea`, `options` e `frameNum`.

Se non si utilizza un determinato parametro opzionale ma se ne utilizzano altri, specificare `NULL` al posto del parametro opzionale escluso.

Se si utilizzano tutti e quattro i parametri, la sintassi della funzione è la seguente:

```
MyPrintJob.addPage(target[,printArea:Object, options:Object, frameNum:Number]):boolean;
```

Se si specifica un parametro non valido, il lavoro di stampa usa i valori predefiniti.

Ogni chiamata effettuata per aggiungere una nuova pagina è univoca. In questo modo è possibile modificare alcuni parametri senza influire su quelli impostati in precedenza. Ad esempio, è possibile specificare la stampa di una pagina come bitmap e la stampa di un'altra pagina come grafica vettoriale. Al lavoro di stampa è possibile aggiungere tutte le pagine necessarie. Una chiamata per aggiungere una pagina corrisponde a una pagina stampata.

Nota: *qualsiasi codice ActionScript da richiamare per la modifica di una pagina stampata deve essere eseguita prima che venga richiamato il metodo `PrintJob.addPage()`. L'istruzione ActionScript può, comunque, essere eseguita prima o dopo un nuovo metodo `PrintJob()`. Se un fotogramma prevede una chiamata `PrintJob.addPage()`, la chiamata stessa non garantisce che lo script ActionScript su tale fotogramma verrà eseguito quando il fotogramma sarà stampato.*

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Definizione di un target

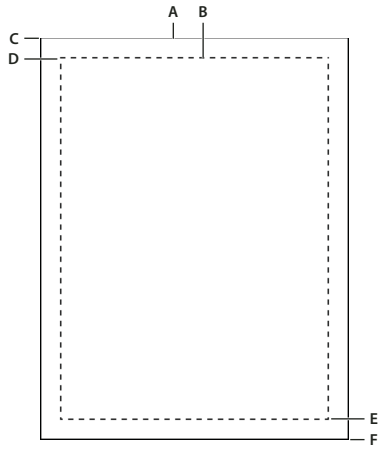
Il parametro `target` di ActionScript 2.0 può essere un numero che rappresenta un livello (ad esempio 0 per il documento _root) oppure una stringa che rappresenta il nome di istanza di un clip filmato (ad esempio `"myMovieClip"`).

Indicazione dell'area di stampa

Il parametro opzionale `printArea` include i seguenti valori:

```
{xMin:Number, xMax:Number, yMin:Number, yMax:Number}
```

I valori `xMin`, `xMax`, `yMin` e `yMax` rappresentano i pixel relativi al livello target o al punto di registrazione del clip filmato. L'orientamento dell'area di stampa parte dall'angolo superiore sinistro dell'area stampabile sulla pagina. Se l'area di stampa è più larga dell'area stampabile sulla pagina, i dati di stampa che superano i margini destro e inferiore della pagina vengono troncati.



***A.** Rettangolo del foglio **B.** Rettangolo della pagina **C.** (594,774) **D.** (576,756) **E.** (0,0) **F.** (-18,-18)*

Se non si specifica un'area di stampa o se si specifica un'area di stampa non valida, l'area di stampa, per impostazione predefinita, corrisponde a tutta l'area dello stage del documento principale.

Modifica in scala, punti e pixel

Un lavoro di stampa che utilizza la classe PrintJob stampa il contenuto Flash senza modificarlo in scala, per impostazione predefinita. Ad esempio, un oggetto con una larghezza di 144 pixel viene stampato con una larghezza di 144 punti, ovvero 2 pollici.

Un punto equivale a un pixel. Nello strumento di creazione, 72 pixel equivalgono a un pollice, così come sulla carta 72 punti corrispondono a un pollice.

Per capire come il contenuto di una schermata di Flash viene mappato sulla pagina stampata, è fondamentale conoscere le unità di misura relative a schermo e carta. I pixel sono le unità di misura usate per la visualizzazione sullo schermo, mentre i punti sono le unità di misura usate per la stampa su carta. Un pixel e un punto equivalgono entrambi a 1/72 di pollice. Un *twip* è 1/20 di un punto o di un pixel.

Nell'elenco seguente sono illustrati i rapporti tra le varie unità di misura.

- 1 pixel = 20 twip
- 1 punto = 20 twip
- 72 pixel = 1 pollice
- 72 punti = 1 pollice
- 567 twip = 1 cm
- 1440 twip = 25,40 mm

Per modificare in scala un clip filmato prima della stampa, impostarne le proprietà `MovieClip.xscale` e `MovieClip.yscale` prima di chiamare questo metodo e impostarle di nuovo sui rispettivi valori originali. Se si modifica in scala un clip filmato e si passa anche un valore per la proprietà *`printArea`*, i valori in pixel passati a *`printArea`*rispecchiano le dimensioni originali del clip filmato. Ovvero, se si imposta la scala del clip filmato su 50% e si specifica un'area di stampa di 500 x 500

pixel, il contenuto che viene stampato è identico a quello che sarebbe stato stampato se non si fosse ridimensionata la scala del clip; tuttavia, viene stampato con dimensioni pari alla metà. Per ulteriori informazioni, vedere il metodo addPage (metodo PrintJob.addPage)della classe `printjob`nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Specifica della stampa come grafica vettoriale o come bitmap

Il parametro `options` permette di specificare se la stampa deve essere eseguita come grafica vettoriale o come immagine bitmap. Quando si utilizza questo parametro opzionale, osservare la seguente sintassi:

```
{printAsBitmap:boolean}
```

Il valore predefinito è `false`, che rappresenta una richiesta di stampa vettoriale. Per decidere il valore da usare, ricordare quanto segue:

- Se il contenuto da stampare include un'immagine bitmap, specificare che il lavoro di stampa deve essere stampato come bitmap per mantenere gli effetti di colore o di trasparenza.
- Al contrario, se il contenuto non include immagini bitmap, specificare che il lavoro di stampa deve essere stampato come grafica vettoriale per ottenere una maggiore qualità dell'immagine.

Definizione di un fotogramma da stampare

Il parametro `frameNum` permette di specificare un fotogramma da stampare. Se non si specifica questo parametro, viene stampato per impostazione predefinita il fotogramma corrente del target o del livello specificato come primo parametro durante l'aggiunta di una pagina.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Stampa o eliminazione del lavoro di stampa

1 Per inviare il lavoro di stampa alla stampante dopo avere usato le chiamate `addPage()` di ActionScript 2.0, è necessario usare il metodo `PrintJob.send()`. In questo modo, Flash Player interrompe lo spooling del lavoro di stampa facendo sì che la stampante avvii la stampa.

2 Per eliminare il lavoro di stampa dopo averlo inviato a una stampante, usare la funzione ActionScript `delete PrintJob()` per eliminare l'oggetto PrintJob e liberare memoria.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Stampa dei fotogrammi quando non si usa la classe PrintJob

La classe PrintJob di ActionScript 2.0, disponibile per Flash Player 7 e versioni successive, offre molti vantaggi rispetto ai metodi di stampa `print()` e `printAsBitmap()`. Tuttavia, per Flash Player 6 e versioni precedenti, fino a Flash Player 4.0.25 (Windows) e 4.0.20 (Macintosh), è possibile usare le funzioni e le etichette dei fotogrammi `print()` e `printAsBitmap()`.

Per impostare la stampa da Flash Player senza usare la classe PrintJob, specificare i fotogrammi da stampare e impostare la relativa area di stampa.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Definizione dell'area di stampa quando non si usa l'oggetto PrintJob

Per impostazione predefinita, è lo stage del file del documento a determinare l'area di stampa per i fotogrammi. Qualsiasi oggetto fuori dello stage viene tagliato ed escluso dalla stampa. I filmati caricati utilizzano le dimensioni del proprio stage per l'area di stampa e non le dimensioni dello stage del file SWF principale.

Come alternativa all'uso delle dimensioni dello stage per un documento, impostare le aree di stampa seguenti:

- Per il menu di scelta rapida di Flash Player o la funzione `print()` di ActionScript 2.0, è possibile definire il riquadro di delimitazione del contenuto SWF come area di stampa per tutti i fotogrammi, selezionando un oggetto in un fotogramma come riquadro di delimitazione. Questa opzione è utile, ad esempio, per stampare un foglio dati a tutta pagina da un banner Web.
- Con la funzione `print()`, è possibile usare come area di stampa il riquadro di delimitazione composito di tutti i fotogrammi stampabili della linea temporale, ad esempio per stampare più fotogrammi che condividono lo stesso punto di registrazione. Per usare il riquadro di delimitazione composito, è necessario specificare il parametro `bMax`, come nell'esempio seguente:

```
print ("myMovie", "bmax")
```

- La funzione `print()` consente di modificare l'area di stampa di ciascun fotogramma, modificando in scala gli oggetti per adattarli a tale area, ad esempio affinché oggetti di dimensioni diverse nei vari fotogrammi vengano tutti stampati a piena pagina. Per modificare il riquadro di delimitazione per ogni fotogramma, usare il parametro Frame nei parametri dell'azione Print, come nell'esempio seguente:

```
print ("myMovie", "bframe")
```

- La funzione `print()` consente di definire il riquadro di delimitazione di un particolare fotogramma di un documento come area di stampa di tutti i fotogrammi stampabili del documento, come nell'esempio seguente:

```
print ("myMovie", "bmovie")
```

L'etichetta di fotogramma #b serve per definire il fotogramma da usare per indicare l'area di stampa. Questa etichetta deve trovarsi sullo stesso livello di un fotogramma con etichetta #p.

Per ulteriori informazioni sui parametri della funzione `print()`, vedere "Funzione print" nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Definizione di un'area di stampa per i fotogrammi

1 Aprire il documento Flash (file FLA) in cui si trovano i fotogrammi da stampare.

2 Selezionare un fotogramma che non sia stato designato per la stampa con l'etichetta #p e che si trovi sullo stesso livello di un fotogramma con etichetta #p.

Per organizzare il lavoro, selezionare il fotogramma successivo dopo un fotogramma con etichetta #p.

3 Creare sullo stage una forma che abbia le stesse dimensioni dell'area di stampa desiderata. Per utilizzare il riquadro di delimitazione di un fotogramma, selezionare un fotogramma contenente un oggetto con le dimensioni dell'area di stampa desiderate.

4 Selezionare nella linea temporale il fotogramma che contiene la forma da usare per definire il riquadro di delimitazione.

5 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), immettere **`#b`** in Etichetta fotogramma per indicare la forma selezionata come riquadro di delimitazione dell'area di stampa.

È ammessa un'unica etichetta di fotogramma #b per linea temporale. Questa opzione corrisponde alla selezione di Filmato in Riquadro di delimitazione per l'azione Print.

Uso della funzione print() quando non si utilizza l'oggetto PrintJob

La sintassi di base della funzione `print()`, che può essere associata a un pulsante o a un altro elemento del documento per attivare la stampa, è la seguente:

```
print (target, "Bounding box");
```

Il parametro target specifica la posizione dei fotogrammi da stampare mentre il parametro bounding box specifica l'area di stampa.

Assegnare una funzione `print()` a un pulsante, un fotogramma o un clip filmato del documento per consentire agli utenti di stampare il contenuto Flash. Se si assegna la funzione `print()` a un fotogramma, l'azione viene eseguita quando l'indicatore di riproduzione raggiunge tale fotogramma.

La funzione `print()` consente di stampare fotogrammi di altri clip filmato oltre a quelli della linea temporale principale. Ogni funzione `print()` imposta una sola linea temporale, ma consente di specificare un numero illimitato di fotogrammi da stampare all'interno di tale linea temporale. Se a un singolo pulsante o fotogramma vengono associate più funzioni `print()`, la finestra di dialogo Stampa verrà visualizzata per ciascuna azione eseguita.

Vedere anche "Funzione print" nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Nota: *per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedere "Stampa" nella guida Programmazione in ActionScript 3.0.*

Modifica del colore di sfondo stampato

È possibile stampare il colore di sfondo impostato nella finestra di dialogo Proprietà documento. Cambiare il colore di sfondo solo per i fotogrammi che verranno stampati inserendo un oggetto colorato nel livello più basso della linea temporale da stampare.

1 Posizionare una forma piena che copra lo stage sul livello più basso della linea temporale da stampare.

2 Selezionare la forma, quindi selezionare Elabora > Documento. Selezionare un colore per lo sfondo della stampa.

Questa azione modifica il colore di sfondo di tutto il documento, compreso quello dei clip filmato e dei file SWF caricati.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per stampare il colore come sfondo del documento, specificare per la stampa il fotogramma in cui è stata inserita la forma.
- Per mantenere un colore di sfondo diverso per i fotogrammi che non verranno stampati, ripetere i punti 2 e 3, quindi inserire la forma nel livello più basso della linea temporale, in tutti i fotogrammi non specificati per la stampa.

Uso delle etichette dei fotogrammi per disattivare la stampa

Se non si desidera stampare alcun fotogramma della linea temporale principale, assegnare a un fotogramma l'etichetta !#p per definire l'intero file SWF come non stampabile. L'assegnazione di !#p a un fotogramma disabilita il comando Stampa nel menu di scelta rapida di Flash Player. È anche possibile rimuovere il menu di scelta rapida di Flash Player.

Se si disabilita la stampa da Flash Player, l'utente può comunque stampare i fotogrammi usando il comando Stampa del browser. Poiché questo comando è una funzione del browser, non è possibile controllarlo o disabilitarlo da Flash.

Consultare anche

“Panoramica sulla pubblicazione” a pagina 397

Disabilitazione della stampa nel menu di scelta rapida di Flash Player

1 Aprire o attivare il documento Flash (file FLA) da pubblicare.

2 Selezionare il primo fotogramma chiave nella linea temporale principale.

3 Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà per visualizzare la finestra di ispezione Proprietà.

4 Nella finestra di ispezione Proprietà, nella casella Etichetta fotogramma immettere **`!#p`** per impostare il fotogramma come non stampabile.

Specificare una sola etichetta !#p per disabilitare il comando Stampa nel menu di scelta rapida.

Nota: *in alternativa, è possibile selezionare un fotogramma vuoto, anziché un fotogramma chiave, ed etichettarlo con* **`#p`**.

Disabilitazione della stampa mediante la rimozione del menu di scelta rapida di Flash Player

1 Aprire o attivare il documento Flash (file FLA) da pubblicare.

2 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.

3 Selezionare la scheda HTML e deselezionare Visualizza menu, quindi fare clic su OK.

Stampa dal menu di scelta rapida di Flash Player

Utilizzare il comando Stampa del menu di scelta rapida di Flash Player per stampare i fotogrammi di qualsiasi file SWF di Flash.

Questo comando non può stampare effetti di colore o trasparenza e non può stampare i fotogrammi di altri clip filmato. Per funzioni di stampa più avanzate, usare l'oggetto PrintJob o la funzione `print()`.

1 Aprire il documento.

Il comando stampa i fotogrammi etichettati con #p, utilizzando come area di stampa lo stage o il riquadro di delimitazione specificato.

Se non sono stati indicati fotogrammi specifici da stampare, vengono stampati tutti i fotogrammi della linea temporale principale del documento.

2 Selezionare File > Anteprima pubblicazione > Predefinito o premere F12 per visualizzare il contenuto Flash in un browser.

3 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl e fare clic (Macintosh) sul contenuto Flash nella finestra del browser per visualizzare il menu di scelta rapida di Flash Player.

4 Selezionare Stampa dal menu di scelta rapida di Flash Player per visualizzare la finestra di dialogo Stampa.

5 In Windows, selezionare l'intervallo di fotogrammi da stampare.

6 In Macintosh, nella finestra di dialogo Stampa, selezionare le pagine da stampare.

7 Selezionare altre opzioni di stampa, in base alle proprietà della stampante in uso.

8 Fare clic su OK (Windows) o Stampa (Macintosh).

Nota: *la stampa dal menu di scelta rapida non interagisce con le chiamate all'oggetto* `PrintJob`.

Pubblicazione di un documento con fotogrammi stampabili

È possibile pubblicare sul Web un documento Flash contenente fotogrammi stampabili utilizzando il comando Pubblica per generare i modelli Flash HTML necessari.

È necessario disporre di Flash Player 4.0.25 (Windows) o 4.0.20 (Macintosh), o versioni successive, per usufruire delle eventuali funzioni di stampa aggiunte e stampare i fotogrammi designati in Flash. Impostare uno schema di rilevamento per verificare se la versione di Flash Player in uso è appropriata.

Nota: *se si utilizza la classe PrintJob, gli utenti devono disporre di Flash Player 7 o versioni successive.*

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

Capitolo 23: Procedure ottimali

Adobe® Flash® CS3 Professional è provvisto di funzioni e opzioni che lo rendono uno strumento altamente flessibile e che offrono più di un metodo per eseguire la stessa operazione in Flash. Nel corso del tempo, la comunità di utenti di Flash ha messo a punto metodi "preferiti" per svolgere molte attività comuni.

Le procedure ottimali incoraggiano la coerenza quando si lavora con documenti Flash o ActionScript™, si condividono file FLA o ActionScript, si lavora con applicazioni e quando si apprende o si insegna il funzionamento di Flash e ActionScript.

Strutturazione dei file FLA

Organizzazione delle linee temporali e della libreria

I fotogrammi e i livelli di una linea temporale indicano dove sono posizionate le risorse e determinano il funzionamento del documento. Il modo in cui una linea temporale e la libreria vengono impostate e utilizzate incide sull'intero file FLA e sulla sua usabilità globale. Le linee guida presentate di seguito aiutano a creare contenuto in modo efficiente, affinché la struttura dei documenti FLA possa essere compresa da tutti gli autori che lavorano al progetto:

- Assegnare a ogni livello un nome intuitivo e inserire le risorse correlate nella stessa posizione. Evitare l'uso dei nomi di livelli predefiniti, ad esempio Livello 1 o Livello 2.

Descrivere in modo chiaro lo scopo o il contenuto di ogni livello o cartella quando vi si assegna un nome.

Se possibile, inserire al primo livello della linea temporale tutti i livelli che includono codice ActionScript e un livello per le etichette dei fotogrammi. Ad esempio, chiamare *azioni* il livello che contiene il codice ActionScript.

- Utilizzare le cartelle di livelli per raggruppare e organizzare livelli correlati, allo scopo di facilitare l'individuazione dei livelli che contengono codice ed etichette.
- Bloccare i livelli non utilizzati o che non si desidera modificare. Bloccare subito il livello del codice ActionScript affinché le istanze dei simboli o le risorse multimediali non possano essere inserite in tale livello.
- Non inserire mai istanze o risorse su un livello che contiene codice ActionScript. Poiché questa operazione potrebbe creare conflitti tra le risorse sullo stage e il codice ActionScript che fa riferimento ad esse, riunire tutto il codice in un livello Azioni distinto e bloccare il livello dopo averlo creato.
- Utilizzare le etichette dei fotogrammi di un file FLA anziché i numeri di fotogrammi del codice ActionScript per fare riferimento ai fotogrammi del codice. Se si modificano i fotogrammi della linea temporale in un momento successivo e si utilizzano le etichette dei fotogrammi (che possono essere spostate nella linea temporale), non è necessario modificare i riferimenti nel codice.
- Utilizzare le cartelle della libreria

Utilizzare le cartelle della libreria per organizzare elementi simili in un file FLA, ad esempio simboli e risorse multimediali. Se le cartelle della libreria vengono denominate in modo coerente ogni volta che si crea un file, è più semplice ricordare dove si trovano le risorse. Per le cartelle vengono spesso utilizzati i nomi Pulsanti, ClipFilmato, Grafica, Risorse, Componenti e, a volte, Classi.

Uso delle scene

L'uso delle scene è analogo all'uso di vari file SWF per creare una presentazione di grandi dimensioni. Ogni scena ha una propria linea temporale. Quando l'indicatore di riproduzione raggiunge l'ultimo fotogramma di una scena, passa a quella successiva. Alla pubblicazione di un file SWF, la linea temporale di ogni scena viene combinata a formare una sola linea temporale del file SWF. Dopo la compilazione del file SWF, il comportamento sarà analogo a quello di un file FLA con una sola scena, pertanto si consiglia di non utilizzare le scene per i seguenti motivi:

- Le scene possono rendere difficile la modifica dei documenti, in particolare in presenza di più autori. Per individuare codice e risorse del documento FLA potrebbe essere necessario eseguire la ricerca in diverse scene all'interno del file. Come alternativa, caricare un contenuto o utilizzare i clip filmato.
- Le scene producono spesso file SWF di grandi dimensioni.
- Le scene obbligano gli utenti a scaricare in modo progressivo l'intero file SWF, anziché caricare le risorse che desiderano effettivamente visualizzare o utilizzare. Senza le scene l'utente può controllare il contenuto da scaricare durante la visualizzazione del file SWF, ha quindi un maggiore controllo sulla quantità di contenuto che scarica e può gestire meglio la larghezza di banda. Uno svantaggio è rappresentato dalla necessità di gestire un numero maggiore di documenti FLA.
- Se utilizzate insieme a codice ActionScript, le scene potrebbero produrre risultati imprevisti. Dato che la linea temporale di ogni scena viene compressa in una sola linea temporale, si potrebbero verificare errori relativi al codice ActionScript e alle scene, con la necessità di eseguire ulteriori e complicate operazioni di debug.

Se si creano animazioni di lunga durata., l'uso delle scene può presentare dei vantaggi. Se gli svantaggi sono invece numerosi, utilizzare più file FLA o clip filmato, anziché le scene, per creare un'animazione.

Salvataggio dei file e controllo delle versioni

Per il salvataggio dei file FLA, utilizzare uno schema di assegnazione dei nomi omogeneo per i documenti, in particolare se si salvano più versioni di uno stesso progetto.

Se si lavora con un solo file FLA senza salvare le diverse versioni quando si crea il file, potrebbero verificarsi problemi. Le dimensioni del file potrebbero crescere a causa della cronologia salvata all'interno del file FLA, oppure il file potrebbe danneggiarsi (come con qualunque altro software) durante il lavoro.

Se si salvano più versioni di un file, sarà possibile ripristinare una versione precedente in caso di necessità.

Utilizzare per i file nomi intuitivi che siano semplici da leggere, non sibillini e funzionino bene online:

- Non utilizzare spazi, lettere maiuscole o caratteri speciali.
- Utilizzare solo lettere, numeri, trattini e caratteri di sottolineatura.
- Se si salvano più versioni dello stesso file, applicare un sistema di numerazione coerente, ad esempio menu01.swf, menu02.swf e così via.
- Considerare l'uso esclusivo di caratteri minuscoli nei nomi, perché alcuni software server fanno distinzione tra maiuscole e minuscole.
- Valutare anche l'adozione di un sistema di assegnazione dei nomi di file che preveda una combinazione azione-oggetto o oggetto-nome, ad esempio pianificazione_classi.swf e progetto_andrea.swf.

Utilizzare i metodi seguenti per salvare le nuove versioni di un file FLA quando si crea un progetto di grandi dimensioni:

- Selezionare File > Salva con nome e salvare una nuova versione del documento.
- Utilizzare un software per il controllo delle versioni o il pannello Progetto per controllare i documenti Flash.

Nota: *SourceSafe per Windows è l'unico software per il controllo delle versioni ufficialmente supportato che si integra con il pannello Progetto. È possibile utilizzare altri pacchetti software per il controllo delle versioni con i documenti FLA, ma non necessariamente nel pannello Progetto.*

Per salvare un file sono disponibili diverse opzioni: Salva, Salva con nome e Salva e comprimi. Quando si salva un file, Flash non analizza tutti i dati prima di creare una versione ottimizzata del documento. Le modifiche apportate al documento vengono invece aggiunte alla fine dei dati del file FLA, al fine di ridurre il tempo necessario per salvare il documento.

Quando si seleziona Salva con nome, Flash scrive una versione nuova e ottimizzata del file, riducendone di conseguenza le dimensioni. Se si seleziona Salva e comprimi, Flash crea un nuovo file ottimizzato (rimuovendo la cronologia) ed elimina il file originale.

Importante: *se si seleziona Salva mentre si lavora su un documento, è possibile invece annullare le operazioni eseguite prima del salvataggio. Con il comando Salva e comprimi la versione precedente del file viene eliminata e sostituita con la versione ottimizzata, pertanto non è possibile annullare le modifiche precedenti.*

Se non si utilizza un software per il controllo delle versioni per creare copie di backup del file FLA, selezionare il comando Salva con nome e specificare un nuovo nome per il documento dopo ogni fase importante del progetto.

Sono disponibili diversi pacchetti software che consentono agli utenti di utilizzare il controllo delle versioni dei file e di migliorare l'efficienza del lavoro in team, ad esempio impedendo che i file vengano sovrascritti o che si lavori su una versione non recente di un documento. Questi programmi consentono di organizzare i documenti Flash all'esterno di Flash, come avviene con altri tipi di documenti.

Consultare anche

"Adobe Version Cue" a pagina 78

"Linee guida per i progetti e il controllo delle versioni" a pagina 450

Organizzazione del codice ActionScript in un'applicazione

Mantenere insieme le azioni

Se possibile, inserire il codice ActionScript in una sola posizione. Se il codice viene organizzato in un'unica posizione, i progetti possono essere modificati con maggior efficienza, in quanto non è necessario cercare gli oggetti in posizioni diverse per eseguire il debug o la modifica del codice ActionScript. Se si utilizza codice ActionScript in un file FLA, inserirlo nel primo o secondo fotogramma della linea temporale, in un livello denominato *azioni*, al primo livello della linea temporale. In alternativa, è possibile inserire tutto il codice in file ActionScript. Con alcune applicazioni Flash il codice non si trova sempre in una sola posizione, (in particolare, applicazioni basate su ActionScript 2.0 che utilizzano schermate o comportamenti).

Solitamente, tuttavia, è possibile inserire tutto il codice nella stessa posizione (in un fotogramma, o in file ActionScript), con i seguenti vantaggi:

- Il codice può essere individuato in modo semplice anche in file di origine potenzialmente complessi.
- Il debug del codice risulta semplificato.

Consultare anche

"Associazione di codice agli oggetti" a pagina 445

"Convenzioni per i comportamenti" a pagina 446

"Uso del modello di progettazione MVC" a pagina 454

"Organizzazione dei file e inserimento del codice" a pagina 454

Associazione di codice agli oggetti

Non associare codice ActionScript agli oggetti in un file FLA, né in file SWF semplici. (solo ActionScript 1.0 e 2.0. possono essere associati agli oggetti; non è possibile associarvi ActionScript 3.0). Per associare codice a un oggetto è necessario selezionare un clip filmato, un componente o un'istanza di pulsante, aprire il pannello Azioni e aggiungere il codice ActionScript tramite le funzioni di gestione `on()` o `onClipEvent()`.

Si sconsiglia vivamente di associare il codice ActionScript agli oggetti per i seguenti motivi:

- È difficile da individuare e rende difficoltosa la modifica dei file FLA.
- Il debug del codice è complicato.
- È più pratico aggiornare codice ActionScript scritto sulla linea temporale o in classi.
- Favorisce uno stile di codifica non conforme alle procedure ottimali.
- Le differenze tra due diversi stili di codifica possono confondere gli utenti che imparano a utilizzare ActionScript; studenti e lettori sono obbligati ad apprendere stili diversi per la scrittura del codice, sintassi aggiuntiva e uno stile limitato e poco professionale.

Evitare di associare ActionScript 2.0 a un pulsante chiamato `myButton_btn`, che ha un aspetto simile al seguente:

```
on (release) {
    //do something
}
```

Il codice ActionScript 2.0 scritto per lo stesso scopo sulla linea temporale è invece consigliato e si presenta come nel seguente esempio:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    //do something
};
```

Nota: *se si fa ricorso ai comportamenti, le procedure sono diverse e a volte è necessario associare codici agli oggetti.*

Consultare anche

"Confronto tra codice della linea temporale e codice di oggetti" a pagina 446

Convenzioni per i comportamenti

Informazioni sulle convenzioni per i comportamenti

I comportamenti sono snippet di codice ActionScript 2.0 precompilati che possono essere aggiunti a parti di un file FLA. Molti sviluppatori inseriscono codice ActionScript in uno o più fotogrammi sulla linea temporale principale o in file ActionScript esterni. Tuttavia, se si utilizzano i comportamenti, il codice viene a volte inserito direttamente sulle istanze dei simboli, ad esempio pulsanti, clip filmato o componenti, anziché sulla linea temporale.

I comportamenti non sono supportati da ActionScript 3.0.

Confronto tra codice della linea temporale e codice di oggetti

Una pianificazione accurata di un documento in cui sono utilizzati i comportamenti permette di evitare i problemi legati all'uso di codice ActionScript 2.0 decentralizzato. Molti sviluppatori non inseriscono codice ActionScript nelle istanze dei simboli, ma sulla linea temporale (codice della linea temporale) o nelle classi. Dato che con i comportamenti viene aggiunto codice in molti punti diversi di un file FLA, il codice ActionScript non è centralizzato e può risultare difficile individuarlo. In questi casi è difficile comprendere le interazioni tra gli snippet di codice ed è impossibile scrivere codice in modo ordinato. Il codice decentralizzato potrebbe determinare problemi in fase di debug o durante la modifica dei file.

Se si utilizzano i comportamenti, provare a servirsi delle funzioni seguenti per facilitare la gestione dei comportamenti e del codice ActionScript decentralizzato:

Script navigator Semplifica la ricerca e la modifica nel pannello Azioni del codice della linea temporale o di quello di singoli oggetti.

Trova e sostituisci Consente di cercare stringhe e sostituirle in un documento FLA.

Blocco degli script Consente di bloccare più script da diversi oggetti e lavorare contemporaneamente con essi nel pannello Azioni. Si consiglia di utilizzare questo metodo con Script navigator.

Esplora filmato Consente di visualizzare e organizzare il contenuto di un file FLA e selezionare gli elementi (compresi gli script) per le modifiche.

Quando usare i comportamenti

La differenza principale tra un file FLA con comportamenti e un file FLA senza comportamenti è il flusso di lavoro che si dovrà seguire per modificare il progetto. Con i comportamenti sarà necessario selezionare ogni istanza sullo stage oppure selezionare lo stage e aprire il pannello Azioni o Comportamenti per apportare le modifiche. Se si scrive codice ActionScript personalizzato e lo si inserisce interamente sulla linea temporale principale, è sufficiente apportare le modifiche sulla linea temporale.

Se il file FLA contiene simboli, è possibile selezionare una delle istanze sullo stage e utilizzare il menu Aggiungi del pannello Comportamenti per aggiungere un comportamento all'istanza. Il comportamento selezionato aggiungerà automaticamente codice che verrà associato all'istanza tramite "codice oggetto", quale ad esempio il gestore `on()`. È inoltre possibile selezionare un fotogramma nella linea temporale e aggiungere comportamenti diversi a un fotogramma utilizzando il pannello Comportamenti.

Decidere come strutturare il file FLA. Valutare in quale modo e in quali punti è opportuno fare ricorso ai comportamenti e al codice ActionScript nel file FLA. Considerare le seguenti domande:

- Quale codice è contenuto nei comportamenti?
- È necessario modificare il codice del comportamento? Quanto? Per modificare il codice di un comportamento anche minimamente, non usare i comportamenti. I comportamenti in genere non possono essere modificati tramite il pannello Comportamenti se le modifiche riguardano il codice ActionScript. Per modificare i comportamenti in modo esteso nel pannello Azioni, in genere è più semplice scrivere tutto il codice ActionScript da zero in un'unica posizione.
- È necessario altro codice ActionScript? Quale? Deve interagire con il codice del comportamento? Il debug e le modifiche risultano più semplici se eseguiti da una posizione centrale. Ad esempio, se il codice di una linea temporale interagisce con i comportamenti collocati sugli oggetti, evitare l'uso dei comportamenti.
- Quanti comportamenti è necessario utilizzare e dove si desidera inserirli nel file FLA? Se i comportamenti vengono tutti collocati su una linea temporale, potrebbero funzionare bene nel documento. Oppure, l'effetto sul flusso di lavoro potrebbe essere irrilevante se si utilizza un numero ridotto di comportamenti. Tuttavia, se si usano molti comportamenti su molte istanze di oggetti, potrebbe essere più efficiente scrivere il codice sulla linea temporale o in file ActionScript esterni.

Si ricordi che ActionScript 3.0 non supporta i comportamenti.

Uso omogeneo dei comportamenti

Utilizzare i comportamenti in modo coerente in tutto il documento se rappresentano l'origine principale o l'unica origine di codice ActionScript. Ricorrere ai comportamenti quando nel file FLA non è presente codice aggiuntivo (o ne è presente una minima quantità) oppure se si adotta un metodo uniforme per la gestione dei comportamenti.

Se si aggiunge codice ActionScript in un file FLA, inserire il codice nelle stesse posizioni dei comportamenti e documentare in che modo e in quale posizione si aggiunge il codice.

Se, ad esempio, si inserisce codice nelle istanze sullo stage (codice oggetto), sulla linea temporale principale (script di fotogrammi) e anche in file AS esterni, esaminare la struttura del file. La gestione del progetto risulta più complessa se il codice si trova in tutte queste posizioni. Se tuttavia i comportamenti vengono utilizzati in modo logico e il codice viene strutturato per operare in un determinato modo insieme ai comportamenti (inserendo tutto nelle istanze degli oggetti), almeno il flusso di lavoro risulta omogeneo e sarà più facile modificare il documento in futuro.

Condivisione dei file che utilizzano comportamenti

Se il file FLA verrà condiviso con altri utenti e si inserisce codice ActionScript su oggetti o all'interno di essi, ad esempio nei clip filmato, potrebbe essere difficile per gli altri utenti individuare la posizione del codice, anche utilizzando Esplora filmato per eseguire la ricerca nel documento.

Documentare l'uso dei comportamenti se si lavora con un documento complesso. A seconda delle dimensioni dell'applicazione, può essere utile creare un diagramma di flusso, un elenco oppure inserire utili commenti di documentazione in una posizione centrale sulla linea temporale principale.

Se si creano file FLA con codice in molte posizioni diverse del documento e si prevede di condividere il file, inserire un commento nel fotogramma 1 della linea temporale principale per segnalare agli altri utenti dove si trova il codice e come è strutturato. Nell'esempio riportato di seguito è stato inserito un commento (nel fotogramma 1) per indicare agli utenti la posizione del codice ActionScript:

```
/*
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript
*/
```

Nota: *questa tecnica è superflua se è il codice è facile da individuare, se il documento non è condiviso oppure se tutto il codice è stato inserito nei fotogrammi della linea temporale principale.*

Convenzioni per i contenuti video

Informazioni sulle convenzioni per i contenuti video

Sono disponibili varie opzioni per modificare i contenuti video prima di importarli in un documento FLA o prima di caricare un file FLV in un file SWF. Flash e Flash Video Encoder migliorano il controllo della compressione video. Un'adeguata compressione video è importante perché consente di controllare la qualità delle riprese video e la dimensione del file. Le dimensioni dei file video, anche se compressi, sono maggiori rispetto a quelle della maggior parte delle risorse del file SWF.

Nota: *fornire all'utente il controllo dei contenuti multimediali in un file SWF. Se, ad esempio, si aggiunge audio a un documento con video (o con un audio di sottofondo che viene ripetuto ciclicamente), garantire all'utente il controllo del suono.*

Uso del video in un'applicazione

Prima di importare video in Flash, definire la qualità video necessaria, il formato video da utilizzare con il file FLA e la modalità per scaricarlo. Quando si importa materiale video in un file FLA (in questi casi si parla di *video incorporato*), le dimensioni del file SWF pubblicato aumentano. Lo scaricamento progressivo del video viene avviato sul computer dell'utente anche se questo non visualizza il video.

È anche possibile scaricare progressivamente o in streaming il video in fase di runtime da un file FLV (Flash Video) *esterno* sul server. Il momento in cui ha inizio lo scaricamento dipende da come è strutturata l'applicazione.

Nota: *il video viene scaricato in modo progressivo dal server analogamente ai file SWF, pertanto non è corretto parlare di streaming. Il caricamento dinamico dei contenuti presenta indubbi vantaggi rispetto all'inclusione di tutti i contenuti in un solo file SWF. Si potrà disporre, ad esempio, di file di dimensioni inferiori e il file verrà quindi caricato in modo più rapido. L'utente, inoltre, scaricherà solo quello che desidera visualizzare o utilizzare nell'applicazione.*

È possibile visualizzare il video FLV esterno utilizzando un componente o un oggetto video. Un componente facilita lo sviluppo di applicazioni con video FLV perché i controlli video sono predefiniti ed è necessario specificare solo il percorso di un file FLV per la riproduzione del contenuto. Per limitare il più possibile le dimensioni del file SWF, visualizzare il video in un oggetto video e creare risorse e codice personalizzati per controllarlo. Valutare anche l'uso del componente FLVPlayback di Adobe® Flash® CS3 Professional, che ha dimensioni inferiori rispetto ai componenti Media disponibili in Flash MX Professional 2004 e nelle versioni successive.

Si consiglia di consentire agli utenti un determinato livello di controllo (ad esempio la possibilità di interrompere, sospendere e riprendere la riproduzione del video e controllare il volume) sul video presente in un file SWF.

Per consentire un certo livello di flessibilità sul video, ad esempio la possibilità di modificarlo con animazioni o di sincronizzarne varie parti con la linea temporale, incorporare il video nel file SWF anziché caricarlo con ActionScript o mediante uno dei componenti Media.

Per garantire un maggiore controllo su un'istanza video di quanto non consenta la classe Video, posizionare il video in un'istanza di clip filmato. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente da una linea temporale di Flash ed è possibile inserire il contenuto in un clip filmato per controllare le linee temporali. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per inserire il video. Questa operazione può rendere difficile la gestione del file FLA.

Consultare anche

"Operazioni con i file video" a pagina 284

Esportazione, compressione e hosting di file FLV

È possibile esportare i file FLV dagli ambienti di creazione di Adobe® Flash® CS3 Professional. Il video importato nel documento viene visualizzato come un simbolo video nella libreria. Per esportare il video in formato FLV, selezionarlo, quindi selezionare Libreria > Proprietà. Per scegliere le impostazioni di esportazione, fare clic su Esporta nella finestra di dialogo Proprietà del video incorporato.

FLV QuickTime Exporter consente di comprimere i contenuti video creati con software di montaggio video di terze parti. È anche possibile utilizzare Flash 8 Video Encoder, un'applicazione autonoma che consente di creare file FLV. Grazie all'elevato livello di controllo sulle impostazioni di esportazione, la qualità del file FLV creato con questi strumenti è migliore rispetto a quella dei video esportati direttamente da Flash.

Osservare le seguenti indicazioni per la compressione video:

- Non eseguire più volte la compressione di uno stesso video.

La compressione ripetuta di un video ne compromette la qualità, causando ad esempio dei disturbi. Utilizzare riprese prive di montaggio o con la compressione minore disponibile.

- Accorciare il video il più possibile.

Tagliare l'inizio e la fine del video e modificarlo per rimuovere contenuto eventualmente non necessario. Queste operazioni possono essere eseguite direttamente in Flash tramite la procedura guidata Importazione video.

- Ottimizzare le impostazioni di compressione.

Se dopo la compressione la riproduzione del video è ottima, provare a modificare le impostazioni per ridurre le dimensioni del file. Provare il video e modificarlo fino a ottenere il miglior compromesso tra qualità e dimensioni. Tutti i video dispongono di vari attributi che influiscono sulla compressione e sulle dimensioni del file. Le impostazioni ottimali variano quindi in base al video specifico.

- Limitare gli effetti e gli spostamenti troppo rapidi.

Limitare gli spostamenti per tenere sotto controllo le dimensioni del file. Ogni tipo di spostamento, in particolare quelli che coinvolgono molti colori, causa un aumento delle dimensioni del file. Gli effetti, ad esempio le dissolvenze incrociate, le sfocature e così via, aumentano le dimensioni del file perché inseriscono nel video una maggiore quantità di informazioni.

- Scegliere dimensioni appropriate.

Se gli utenti a cui è diretto il video dispongono di una connessione Internet lenta, ad esempio se utilizzano modem analogici, le dimensioni del video dovranno essere ridotte. Una buona soluzione potrebbe essere 160 x 120 pixel. Se invece i visitatori del sito dispongono di connessioni veloci, le dimensioni potranno essere maggiori, ad esempio 320 x 240 pixel.

- Scegliere una velocità di riproduzione appropriata (f/s).

Se il target di utenti usa prevalentemente computer non recenti, scegliere una velocità di riproduzione bassa, ad esempio 7 o 15 f/s (fotogrammi al secondo). Se i probabili visitatori del sito dispongono invece di computer più avanzati, è possibile utilizzare una velocità di riproduzione maggiore, ad esempio 15 o 30 f/s. Scegliere sempre una velocità di riproduzione che sia un sottomultiplo della frequenza dei fotogrammi originale, ad esempio comprimere a 15 f/s o 7,5 f/s se la frequenza dei fotogrammi originale è di 30 f/s.

- Impostare un numero di fotogrammi chiave appropriato.

I fotogrammi chiave del video sono diversi rispetto ai fotogrammi chiave di Flash. Ogni fotogramma chiave corrisponde a un fotogramma che viene riprodotto quando il video viene compresso, pertanto una maggiore frequenza dei fotogrammi chiave corrisponde a una migliore qualità, ma anche a dimensioni maggiori del file. Se si imposta come valore 30, verrà riprodotto un fotogramma chiave video ogni 30 fotogrammi. Se si sceglie 15, si otterrà una qualità migliore perché verrà riprodotto un fotogramma chiave ogni 15 fotogrammi e i pixel delle riprese saranno più fedeli all'originale.

- Ridurre i disturbi.

I disturbi, ovvero pixel disordinati nel video, aumentano le dimensioni del file. Ridurre i disturbi facendo ricorso a un editor video al fine di ridurre le dimensioni del file. A questo scopo, utilizzare nel video colori uniformi.

I file FLV, una volta caricati su un server, utilizzano il tipo mime dei file FLV `video/x-flv`. Se si verificano problemi di visualizzazione dei file FLV dopo il caricamento dei file, verificare che sul server sia impostato questo tipo MIME. I file FLV sono file binari, pertanto alcune applicazioni potrebbero richiedere anche l'impostazione del sottotipo `application/octet-stream`. Per ulteriori informazioni sulle specifiche di Flash Player, vedere www.adobe.com/go/flashfileformat_it.

Risoluzione dei problemi video

Può accadere che, dopo aver creato un'applicazione e averla caricata sul proprio server, si incontrino dei problemi.

- Verificare che la versione di Flash Player sia corretta.

Ad esempio, se i file sono stati codificati con il codec On2, nei browser utilizzati per visualizzare il contenuto Flash deve essere installato Flash Player 8 o una versione successiva.

Nota: *per la compatibilità Flash Player e FLV, vedere Learning_AS2\15_external_media.fm\About using FLV video.*

- Verificare che il server supporti il tipo MIME FLV. Per ulteriori informazioni sui file FLV su un server, vedere Learning_AS2\15_external_media.fm\About using FLV video\Configuring your server for FLV files.
- Controllare le linee guida per la sicurezza.

Se si caricano file FLV da un altro server, verificare che siano disponibili i file o il codice corretti da caricare da tale server esterno. Per informazioni sui file di criteri, vedere Learning_AS2\17_security.fm\Server-side policy files for permitting access to data. Per informazioni sul caricamento e la sicurezza, vedere Learning_AS2\17_security.fm.

- Verificare che i percorsi target associati al video siano corretti. Se si usano percorsi relativi (ad esempio /video/acqua.flv), provare a sostituirli con percorsi assoluti (come http://www.esempi.com/flash/video/acqua.flv). Se l'applicazione funziona con un percorso assoluto ma non con un percorso relativo, correggere quest'ultimo.

Linee guida per i progetti e il controllo delle versioni

Informazioni sui progetti e sul controllo delle versioni

I progetti di Flash consentono ai membri di un team di collaborare alla stessa applicazione Flash o allo stesso progetto. In un file di progetto sono contenute informazioni su ogni file che fa parte del progetto. Il file consente inoltre di incorporare alcune funzionalità di SourceSafe nelle applicazioni per mantenere versioni di backup dei file modificati.

Nota: *Adobe® Flash® CS3 Professional (e versioni precedenti) non supporta Microsoft Visual SourceSafe per il controllo delle versioni in Macintosh.*

Per raggruppare più file in un unico file di progetto, utilizzare il pannello Progetto. In questo modo si semplifica la costruzione dell'applicazione, durante la quale la gestione di file correlati potrebbe risultare complessa e poco lineare. È possibile definire un sito di lavoro, creare un file di progetto Flash (FLP) e caricare tutto sul server per consentire il lavoro in team sul progetto.

Il controllo delle versioni permette di ritirare e depositare i file nell'archivio e verificare che un solo utente stia lavorando su un file in un determinato momento. Tra gli altri vantaggi offerti vi è la possibilità di ripristinare versioni precedenti dei file.

Le funzioni di controllo delle versioni assicurano che vengano utilizzati i file correnti per la modifica e che determinati file non vengano sovrascritti.

Se si lavora già con un software per il controllo delle versioni, si può solitamente utilizzarlo anche con Flash, tuttavia potrebbe non essere possibile integrarlo nel pannello Progetto. Attualmente è supportato Microsoft Visual SourceSafe, mentre altri programmi software potrebbero essere in grado di gestire e controllare i documenti Flash, ma non di integrarsi nel pannello Progetto.

Consultare anche

"Creazione e gestione di progetti" a pagina 58

Amministrazione dei progetti

Assegnare al progetto un amministratore, ovvero un utente incaricato di creare e gestire la struttura del progetto. I documenti, ad esempio, vengono suddivisi in modo logico utilizzando cartelle per riunire file simili. In genere a un unico progetto Flash collaborano più autori.

***Importante:** l'amministratore è l'unica persona in grado di modificare la struttura e il file del progetto.*

L'amministratore svolge le seguenti attività:

- Ha il compito di confermare le modifiche apportate alla struttura del progetto per migliorarne la stabilità.
- Definisce il sito e crea il progetto Flash (FLP), il documento FLA principale ed eventuali sottodirectory per le risorse del progetto, che possono comprendere contenuti multimediali, immagini o classi che verranno caricate in modo dinamico nel progetto.
- Carica tutto sul server.
- Crea una struttura vuota per il progetto, comunicando a tutti gli utenti che lavorano all'applicazione in che modo tale struttura è organizzata e in quali posizioni possono essere aggiunte le risorse (ad esempio i file di classe e di immagini).

Creazione del contenuto dei progetti

Gli autori di un progetto Flash non possono modificare la cartella principale del progetto, la struttura di directory del progetto o il sito, quindi non possono aggiungere, rimuovere o modificare i nomi delle sottodirectory, né aggiungere ulteriori sottodirectory al progetto sul computer locale. Se i singoli autori modificano il sito o la struttura del progetto, i file locali non risulteranno più allineati a quelli presenti sul server e si creeranno problemi nell'applicazione, ad esempio errori relativi al percorso delle classi o a file mancanti e così via. I singoli autori possono copiare le risorse nei file presenti nelle sottodirectory create dall'amministratore del progetto.

- Ogni autore di un progetto Flash seleziona File > Apri dal sito, il nome del sito, il file FLP del progetto.
- L'autore quindi aggiorna il progetto con gli eventuali file mancanti. In questo modo si garantisce che l'autore lavori sempre con la versione più aggiornata del sito.
- Quando l'autore seleziona Sì, tutti i file del progetto vengono scaricati sul computer locale dell'autore affinché la struttura presente sul computer locale corrisponda a quella presente sul server.

Modifica della struttura

Se è necessario modificare la struttura del progetto, gli autori devono depositare tutti i file. L'amministratore del progetto ritira tutti i file per apportare le modifiche necessarie. Al termine, ogni utente che lavora al progetto elimina la cartella principale della propria copia locale del progetto. Per evitare l'uso accidentale di file non aggiornati, ogni autore deve selezionare File > Apri dal sito per scaricare una nuova copia del sito. Questo processo consente di evitare l'uso di file non aggiornati e di ridurre problemi simili legati alla gestione delle versioni.

Linee guida per la creazione di applicazioni Flash

Informazioni sulle linee guida per le applicazioni Flash

Il metodo migliore per creare applicazioni Flash dipende dall'applicazione specifica e dalla tecnologia adottata per realizzarla.

Un'applicazione in linea consente all'utente di interagire con un sito Web e di apportare modifiche. L'applicazione potrebbe, ad esempio, raccogliere informazioni dall'utente, quali il nome utente e la password per una registrazione, aggiungere informazioni al sito, ad esempio in un forum, oppure l'utente potrebbe interagire in tempo reale con altri visitatori, ad esempio in una chat room o in una white board interattiva. I risultati provenienti dal server vengono spesso visualizzati nel file SWF, in base al tipo di interazione. Gli esempi forniti riguardano applicazioni che coinvolgono l'utente e diversi tipi di interazione con il server. Un sito Web che non utilizza le informazioni o i dati forniti dai visitatori non è un'applicazione (ad esempio, un sito informativo statico o un disegno animato). Le applicazioni Flash prevedono un processo interattivo tra l'utente, un'applicazione Web e un server. Il processo di base è il seguente:

1 L'utente immette informazioni in un file SWF.

2 Le informazioni vengono convertite in dati.

3 I dati vengono formattati e inviati a un server Web.

4 I dati vengono raccolti dal server Web e inviati a un server applicazioni, ad esempio ColdFusion, PHP o ASP.

5 I dati vengono elaborati e inviati nuovamente al server Web.

6 Il server Web invia i risultati al file SWF.

7 Il file SWF riceve i dati formattati.

8 Il codice ActionScript elabora i dati affinché possano essere utilizzati dall'applicazione.

Quando si crea un'applicazione è necessario selezionare un protocollo per il trasferimento dei dati. Attraverso tale protocollo l'applicazione viene avvisata dell'invio o della ricezione di dati, del relativo formato e di come deve essere gestita una risposta del server. Dopo la ricezione dei dati nel file SWF, i dati devono essere gestiti e formattati. Se si utilizza un protocollo, non sarà necessario verificare il formato dei dati. Se si trasferiscono dati utilizzando coppie nome-valore, è possibile verificarne la formattazione, ovvero controllare che i dati siano formattati in modo corretto per evitare di ricevere dati in formato XML e assicurare che il file SWF riceva e possa elaborare i dati nel formato previsto.

Raccolta e formattazione di dati

Le applicazioni dipendono dall'interazione dell'utente con il file SWF e spesso dall'immissione di dati da parte dell'utente nei form. Con Flash è possibile immettere e formattare i dati nelle applicazioni Flash in diversi modi. Questa flessibilità è disponibile grazie alla possibilità di aggiungere animazione e controllo creativo dell'interfaccia e alla verifica e convalida degli errori eseguibili con ActionScript.

L'uso di Flash per la creazione dei form di raccolta dati assicura diversi vantaggi:

- Maggiore controllo sulla progettazione.
- Poca o nessuna necessità di eseguire l'aggiornamento della pagina.
- Possibilità di riutilizzare le risorse comuni.

Per archiviare le informazioni raccolte dall'utente, salvarle in un oggetto condiviso sul suo computer. Gli oggetti condivisi consentono di memorizzare dati sul computer di un utente, analogamente a quanto avviene con i cookie. Per ulteriori informazioni sugli oggetti condivisi, vedere la classe sharedObject nella Guida di riferimento di ActionScript 2.0 o nella Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0.

Invio ed elaborazione di dati

L'elaborazione delle informazioni deve in genere avvenire prima dell'invio al server, per consentire una formattazione comprensibile per il server. Quando il server riceve i dati, la gestione può avvenire in diversi modi e i dati possono essere inviati nuovamente al file SWF in un formato accettabile, ad esempio coppie nome-valore o oggetti complessi.

Nota: *sul server di applicazioni il tipo MIME dell'output deve essere impostato su* `application/x-www-urlform-encoded`*. Se tale tipo MIME non è presente, il risultato sarà in genere inutilizzabile da Flash.*

La tabella seguente mostra diverse opzioni per l'invio di dati a un server e la ricezione di dati mediante Flash:

Metodo di invio	**Descrizione**
`LoadVars.send` e `LoadVars.sendAndLoad`	Invia coppie nome-valore a uno script sul lato server per l'elaborazione. `LoadVars.send` invia variabili a uno script remoto e ignora le risposte. `LoadVar.sendAndLoad` invia coppie nome/valore a un server e carica o analizza la risposta in un oggetto `LoadVars` target.
`XML.send` e `XML.sendAndLoad`	Analoghi a `LoadVars`, ad eccezione del fatto che `XML.send` e `XML.sendAndLoad` inviano pacchetti XML e non coppie nome/valore.
`getURL`	Tramite la funzione `getURL()` o il metodo `MovieClip.getURL` è possibile inviare variabili da Flash a una finestra a comparsa o a un fotogramma.
Flash Remoting	Consente di scambiare facilmente informazioni complesse tra Flash e ColdFusion, ASP.NET, Java e altri linguaggi. Consente inoltre di utilizzare i servizi Web.
Servizi Web	Adobe® Flash® CS3 Professional comprende il componente WebServiceConnector che consente la connessione a servizi Web remoti, l'invio e la ricezione di dati e l'associazione dei risultati ai componenti. In questo modo gli sviluppatori Flash possono creare rapidamente applicazioni Internet complete e complesse senza scrivere neanche una riga di codice ActionScript. È possibile usufruire dei servizi Web remoti anche tramite WebServiceClasses, ma in questo caso è necessario scrivere codice ActionScript complesso.

Aggiunta di caricamento di dati e convalida

Convalidare le informazioni recuperate prima di inviare dati a un server per ridurre il carico sul server remoto, in quanto il server non è in grado di gestire troppe richieste se gli utenti non compilano i campi obbligatori. Non basarsi mai esclusivamente sulla convalida sul lato client in nessuna applicazione. Deve essere sempre eseguita anche una convalida sul lato server.

Anche se si crea una registrazione semplice o un form semplice per il login, verificare che l'utente abbia immesso il nome e la password ed eseguire la convalida prima di inviare la richiesta allo script remoto sul lato server e attendere il risultato. Non basarsi esclusivamente sulla convalida sul lato server. Se un utente immette solo il nome utente, lo script sul lato server deve ricevere la richiesta, convalidare i dati inviati e restituire un messaggio di errore all'applicazione Flash indicando che è necessario immettere sia nome utente che password. Analogamente, se la convalida viene eseguita solo sul lato client (all'interno del file SWF), un utente potrebbe accedere al file SWF in modo fraudolento, evitare la convalida e inviare dati errati al server.

La convalida sul lato client può essere molto semplice, ad esempio è possibile verificare che il campo di un form sia lungo almeno un carattere o che l'utente abbia immesso un valore numerico e non una stringa. Per convalidare un indirizzo e-mail, verificare che il campo di testo in Flash non sia vuoto e contenga almeno il simbolo della chiocciola (`@`) e il punto (`.`). Per la convalida sul lato server, aggiungere operazioni più complesse e verificare che l'indirizzo e-mail appartenga a un dominio valido.

Scrivere codice ActionScript per gestire i dati che vengono caricati nel file SWF dal server. Al termine del caricamento dei dati in un file SWF, sarà possibile accedere ai dati da quella posizione. Utilizzare codice ActionScript per verificare che i dati vengano caricati completamente. È possibile utilizzare funzioni di callback o listener per segnalare che i dati sono stati caricati nel documento.

I dati caricati possono essere formattati in modi diversi:

- Se vengono caricati dati XML, utilizzare i metodi e le proprietà della classe XML per analizzare i dati e utilizzarli. Se si utilizzano coppie nome-valore, queste vengono trasformate in variabili e sono gestibili in tale formato.
- I dati potrebbero provenire da un servizio Web o da Flash Remoting.

In entrambi i casi, le strutture potrebbero essere complesse e contenere, ad esempio, array, oggetti o recordset da analizzare e associare in modo appropriato.

Gestione degli errori e debug

L'applicazione deve essere sufficientemente affidabile per prevedere determinati errori e gestirli in modo appropriato.

Uno dei metodi migliori per eseguire la gestione degli errori in ActionScript 2.0 è rappresentato dall'uso dei blocchi `try-catch-finally` che consentono di generare e rilevare errori personalizzati. Creando classi di errori personalizzate, è possibile riutilizzare il codice per la gestione degli errori in tutta l'applicazione senza doverlo riscrivere. Per ulteriori informazioni sulla generazione di errori personalizzati, vedere la classe `Error` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*. Per ulteriori informazioni sui blocchi `try-catch-finally` vedere `try.catch..finally` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

In ActionScript 3.0, utilizzare la classe `flash.errors` per individuare gli errori.

Per ulteriori informazioni sulla gestione degli eventi, vedere “Gestione degli errori sincroni delle applicazioni” in *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Organizzazione dei file e inserimento del codice

Considerare le seguenti linee guida prima di iniziare a organizzare i file e a inserire il codice:

- Il file SWF viene suddiviso in più file SWF e, in tal caso, come avviene l'interazione tra i file?
- Quali risorse è possibile condividere tra i file SWF?
- Quali file vengono caricati in modo dinamico?
- In che modo e dove viene inserito il codice ActionScript?

Durante lo sviluppo di un'applicazione, inserire il codice lato server e i file in una struttura di directory logica, analoga a quella di un pacchetto ActionScript, per garantire un'organizzazione corretta e ridurre il rischio di sovrascrittura del codice.

Nel caso di applicazioni di grandi dimensioni, incorporare la comunicazione e i servizi client-server in classi per ottenere i vantaggi seguenti:

- Riutilizzabilità del codice in più file SWF.
- Possibilità di modificare il codice in una posizione centrale e di aggiornare tutti i file SWF semplicemente ripubblicandoli.
- Possibilità di creare una sola API che gestisca diversi elementi dell'interfaccia utente o altre risorse che eseguono funzioni simili.

Uso del modello di progettazione MVC

Il modello di progettazione MVC viene utilizzato per separare l'elaborazione dei dati, dell'output e delle informazioni nell'applicazione. L'applicazione viene suddivisa in tre elementi: modello, vista e controller e ogni elemento gestisce una parte diversa del processo.

Il modello Incorpora i dati e le regole dell'applicazione. L'elaborazione dell'applicazione avviene per lo più in questa parte. Il modello contiene anche eventuali componenti (ad esempio CFC, EJB e servizi Web) e il database. I dati restituiti non vengono formattati per l'interfaccia, o front-end, dell'applicazione in questa parte del processo, quindi possono essere utilizzati per interfacce (o viste) diverse.

La vista Gestisce il front-end dell'applicazione, ovvero l'interfaccia con cui l'utente interagisce, ed esegue il rendering dei contenuti del modello. L'interfaccia specifica in che modo vengono rappresentati i dati del modello e restituisce la vista che verrà utilizzata dall'utente per accedere ai dati dell'applicazione o gestirli. Se il modello cambia, la vista viene aggiornata per

riflettere le modifiche tramite push o pull, ovvero invio o richiesta, dei dati. Se si crea un'applicazione Web ibrida (ad esempio un'applicazione che include l'interazione tra Flash e altre applicazioni presenti nella pagina), considerare le diverse interfacce come parte della vista nel modello di progettazione. Il modello di progettazione MVC supporta la gestione di un'ampia varietà di viste.

Il controller Gestisce i requisiti del modello e della vista per l'elaborazione e la visualizzazione dei dati e in genere contiene molto codice. Chiama qualsiasi parte del modello, in base alle richieste effettuate dall'utente dall'interfaccia (o vista), e contiene codice specifico per l'applicazione e pertanto non riutilizzabile. Gli altri componenti del modello di progettazione sono invece riutilizzabili. Il controller non elabora né restituisce dati, ma accetta la richiesta dell'utente e definisce la parte del modello o della vista che deve essere chiamata dai componenti, determinando dove inviare i dati e quale formato applicare ai dati restituiti. Assicura inoltre che le viste possano accedere alle parti dei dati del modello che devono visualizzare. In genere trasmette le modifiche che riguardano il modello e la vista e risponde ad esse.

Ogni parte del modello è creata come componente autonomo nel processo globale. Se una parte del modello viene modificata, ad esempio se si rielabora l'interfaccia, le altre parti del processo in genere non necessitano di modifiche e quindi il processo globale risulta semplificato. Se il modello di progettazione è stato creato correttamente, sarà possibile modificare la vista senza dover rielaborare il modello o il controller. Se l'applicazione non è basata su MVC, apportare modifiche in più punti può risultare controproducente perché il numero di modifiche potrebbe risultare molto più elevato rispetto a quello necessario con un modello di progettazione specifico.

Il modello MVC è importante perché permette di separare i dati e la logica dall'interfaccia utente. Separando queste parti del processo, si hanno a disposizione più interfacce grafiche diverse che utilizzano lo stesso modello e dati non formattati. Ciò significa che è possibile utilizzare l'applicazione con diverse interfacce Flash, ad esempio con un'interfaccia per il Web, una per Pocket PC, una versione per i telefoni cellulari e persino una versione HTML che non utilizza affatto Flash. Separare i dati dal resto dell'applicazione può essere sinonimo di significativa riduzione del tempo necessario per lo sviluppo, la prova e l'aggiornamento di più interfacce client. Analogamente, l'aggiunta di nuovi front-end per la stessa applicazione risulterà più semplice se si utilizza un modello esistente.

L'uso di MVC è consigliato solo se si crea un'applicazione complessa o di grandi dimensioni, ad esempio un sito Web per l'e-commerce o un'applicazione di e-learning. L'uso di questa architettura richiede infatti una buona pianificazione e un'ottima comprensione del funzionamento di Flash e del modello di progettazione. È bene considerare attentamente l'interazione tra i diversi elementi, effettuando le necessarie procedure di prova e debug. Con MVC le attività di prova e debug sono più frequenti e complesse rispetto a quelle necessarie per le normali applicazioni Flash. Tuttavia, se si creano applicazioni più sofisticate, l'uso di MVC per organizzare il lavoro potrebbe risultare vantaggioso.

Creazione di applicazioni sicure

Indipendentemente dal tipo di sito che si deve creare, ad esempio un portale di piccole dimensioni a cui gli utenti possono accedere per leggere articoli oppure un sito di e-commerce di grandi dimensioni, esiste il rischio che utenti disonesti tentino di accedere all'applicazione in modo fraudolento. Per questo motivo, valutare la possibilità di proteggere l'applicazione adottando le seguenti misure.

- Inviare tramite il protocollo HTTPS i dati che necessitano di protezione. Crittografare i valori in Flash prima di inviarli a un server remoto per l'elaborazione.

Importante: *non inserire mai in un file SWF informazioni o codice che non si desidera mostrare agli utenti. È estremamente semplice decompilare i file SWF e visualizzarne i dati con software di terze parti.*

- Aggiungere criteri inter-dominio ("cross-domain"), che impediscono l'accesso alle risorse da domini non autorizzati.

Linee guida per l'accessibilità

Informazioni sulle linee guida per l'accessibilità

A causa della complessità degli screen reader (vale a dire del software utilizzato da utenti ipovedenti che legge ad alta voce il contenuto del sito), i risultati ottenuti con file FLA sviluppati per l'uso con questi strumenti potrebbero essere imprevisti. Il testo viene letto ad alta voce tramite un programma software apposito. Uno screen reader è in grado di interpretare solo

il contenuto testuale. Viene tuttavia letta anche la descrizione fornita per il file SWF, per i clip filmato, le immagini o altro contenuto grafico. Scrivere una descrizione per le immagini e le animazioni importanti affinché lo screen reader possa interpretare queste risorse nel file SWF. Lo scopo è lo stesso del testo *alt* in una pagina HTML.

Nota: *le applicazioni Flash devono essere visualizzate in Internet Explorer nel sistema operativo Windows, perché il supporto MSAA (Microsoft Active Accessibility) è limitato a tale browser.*

Flash Player utilizza MSAA (Microsoft Active Accessibility) per esporre il contenuto Flash agli screen reader. MSAA è una tecnologia basata su Windows che fornisce una piattaforma standard per lo scambio di informazioni tra tecnologie di supporto, ad esempio gli screen reader e altre applicazioni. Gli eventi (come una modifica nell'applicazione) e gli oggetti sono visibili agli screen reader tramite MSAA.

Nota: *Flash Player 7 (e versioni successive) non è compatibile con tutte le tecnologie di screen reader. La gestione delle informazioni fornite da MSAA spetta al fornitore del software.*

Creazione di siti accessibili

L'accessibilità di un sito Web implica diversi aspetti:

Esporre le informazioni agli screen reader **Rendere il testo e le immagini leggibili** Alcuni visitatori potrebbero avere difficoltà a visualizzare testo o grafica di piccole dimensioni. Consentire agli utenti di ingrandire la visualizzazione di questi elementi facendo ricorso alla grafica vettoriale scalabile dei file SWF.

Fornire una narrazione audio Considerare la possibilità di includere una narrazione audio per i visitatori che non dispongono di uno screen reader o per quei casi in cui gli screen reader potrebbero non funzionare, ad esempio per il contenuto video.

Fornire didascalie per le narrazioni audio Alcuni visitatori potrebbero non essere in grado di sentire la narrazione audio del sito o del video. A questo scopo, considerare la possibilità di includere apposite didascalie.

Non basarsi solo sui colori per comunicare le informazioni Molti visitatori potrebbero non essere in grado di distinguere i colori. Se per comunicare le informazioni ci si affida solo ai colori (ad esempio, fare clic sul pulsante verde per passare a pagina 1, fare clic sul pulsante rosso per passare a pagina 2), fornire metodi equivalenti basati su testo o su narrazione.

Da sempre molte presentazioni in linea, quali i video, garantiscono modalità alternative per l'accesso al contenuto da parte di utenti ipovedenti, ad esempio una descrizione del video in formato di testo. Flash fornisce invece le informazioni testuali direttamente allo screen reader. A questo scopo non è necessario creare una versione separata, sebbene sia in genere necessario eseguire impostazioni aggiuntive o inserire codice ActionScript in un file FLA.

Alcune parti del file SWF possono essere rese visibili agli screen reader. Gli elementi di testo (quali i campi di testo, il testo statico e il testo dinamico), i pulsanti, i clip filmato, i componenti e l'intero file SWF possono essere interpretati dagli screen reader compatibili con MSAA.

La legislazione degli Stati Uniti con la Sezione 508 fornisce le linee guida per rendere le informazioni accessibili alle persone disabili. La Sezione 508 si rivolge in modo specifico alla necessità di rendere accessibili i siti Web in diversi modi. Alcuni siti, tra cui i siti dei governi dei singoli stati americani, devono attenersi a queste linee guida. I file SWF che non comunicano tutte le informazioni allo screen reader non sono conformi alla Sezione 508. Per ulteriori informazioni, consultare il sito Web della Sezione 508.

Molti Paesi hanno hanno definito linee guida per la creazione di siti Web accessibili, così come varie organizzazioni. Per ulteriori informazioni sull'accessibilità e gli standard Web, consultare il sito Web Accessibility Initiative del World Wide Web Consortium (W3C). Questi standard e linee guida descrivono i fattori da tenere presenti per creare siti Web HTML accessibili. Alcune di queste informazioni sono valide anche per Flash.

Esposizione della struttura del file SWF e navigazione

A causa della natura visiva di alcuni file SWF, la traduzione del layout e della navigazione della pagina potrebbe risultare difficile per gli screen reader. È importante fornire una descrizione globale del file SWF per comunicare informazioni sulla struttura e sulle possibilità di navigazione all'interno del sito. Per fornire tale descrizione, fare clic sullo stage e immettere una descrizione nel pannello Accessibilità. È inoltre possibile creare un'area separata del sito per fornire la descrizione o una panoramica.

Nota: *se si immette una descrizione del file SWF principale, questa verrà letta a ogni aggiornamento del file SWF. Per evitare questa ridondanza, creare una pagina informativa separata.*

Fornire informazioni all'utente su tutti gli elementi di navigazione che cambiano nel file SWF. Se viene aggiunto un pulsante o il testo di un pulsante cambia, questa modifica verrà letta dallo screen reader. Flash Player 7 (e versioni successive) supporta l'aggiornamento di queste proprietà tramite ActionScript. Le informazioni sull'accessibilità nelle applicazioni possono quindi essere aggiornate se il contenuto cambia in fase di runtime.

Consultare anche

"Creazione dell'accessibilità con ActionScript" a pagina 344

Controllo delle descrizioni e delle ripetizioni

I designer e gli sviluppatori possono assegnare descrizioni alle animazioni, alle immagini e alla grafica di un file SWF. Fornire nomi a ogni immagine affinché lo screen reader possa interpretare l'immagine. Se un'immagine o un'animazione non comunica informazioni essenziali nel file SWF, ad esempio perché il suo scopo è puramente decorativo oppure perché è ripetitiva, oppure se l'elemento è già stato inserito nella descrizione globale del file SWF, non fornire una descrizione separata dell'elemento. Le descrizioni superflue possono creare confusione negli utenti che utilizzano gli screen reader.

Nota: *se per il testo nei file SWF si utilizzano immagini o il testo viene diviso, fornire un nome o una descrizione per gli elementi.*

Se sono presenti diversi clip filmato nidificati che perseguono un solo scopo o comunicano lo stesso messaggio, attenersi alle indicazioni seguenti:

- Raggruppare gli elementi nel file SWF.
- Fornire una descrizione per il clip filmato principale.
- Rendere inaccessibili tutti i clip filmato secondari.

Queste procedure sono estremamente importanti perché, se non vengono seguite, lo screen reader tenterà di descrivere tutti i clip filmato non importanti, confondendo così l'utente che potrebbe abbandonare il sito Web. Attenersi alle stesse indicazioni se sono presenti più oggetti, ad esempio molti clip filmato, in uno stesso file SWF. Se il messaggio globale viene comunicato in modo migliore con una sola descrizione, fornire una descrizione per uno degli oggetti e rendere tutti gli altri oggetti inaccessibili allo screen reader.

Le applicazioni e i file SWF ciclici causano un continuo aggiornamento degli screen reader, perché lo screen reader rileva nuovo contenuto nella pagina e, ritenendo che sia stato aggiornato, torna all'inizio della pagina per leggere nuovamente tutto il contenuto. Rendere inaccessibili agli screen reader gli oggetti ciclici o aggiornati di frequente che non devono essere letti ogni volta.

Nota: *non immettere una descrizione nel campo Descrizione del pannello Accessibilità per le istanze (ad esempio testo) che lo screen reader è in grado di leggere.*

Consultare anche

"Uso di Flash per immettere informazioni sull'accessibilità per gli screen reader" a pagina 337

Uso del colore

L'uso del colore in un file accessibile impone alcune decisioni. Ad esempio, non è possibile basarsi solo sul colore per comunicare determinate informazioni o istruzioni agli utenti. Se un utente non è in grado di distinguere i colori, non potrà seguire le istruzioni di una pagina che indica di fare clic sull'area blu per aprire una nuova pagina o sull'area rossa per ascoltare musica. Inserire nella pagina o in una versione alternativa della pagina istruzioni testuali equivalenti per rendere il sito accessibile. Inoltre, per migliorare la leggibilità, assicurare un contrasto sufficiente tra lo sfondo e il primo piano. Un testo grigio chiaro su sfondo bianco non sarà facilmente leggibile. Analogamente, un testo di piccole dimensioni risulta difficile da leggere per molti visitatori. L'uso di un contrasto elevato e di testo di grandi dimensioni o ridimensionabile sarà apprezzato dalla maggior parte degli utenti, non solo da quelli disabili.

Ordine degli elementi, spostamento tramite tasto Tab e tastiera

L'ordine di lettura e l'ordine di tabulazione sono due fattori importanti da considerare per rendere accessibili i siti Web Flash. L'ordine di progettazione e di visualizzazione dell'interfaccia nella pagina potrebbe non corrispondere all'ordine con cui lo screen reader descrive ogni istanza. È possibile controllare e verificare l'ordine di lettura e controllare l'ordine di tabulazione nel file SWF.

Controllo dell'ordine di lettura

L'ordine di lettura predefinito non è prevedibile e non corrisponde sempre alla posizione delle risorse o al layout visivo della pagina. Se il layout viene mantenuto semplice, si può ottenere un ordine di lettura logico senza ricorrere a codice ActionScript. Tuttavia, l'ordine di lettura può essere controllato in maniera più efficace se si usa ActionScript e si esegue la verifica dell'ordine di lettura nei file SWF.

Importante: *l'ordine deve essere specificato per tutte le istanze nel file SWF, in caso contrario verrà utilizzato l'ordine predefinito, che non è prevedibile.*

Controllo dello spostamento tramite il tasto Tab e del contenuto

I visitatori che utilizzano gli screen reader per descrivere il contenuto di un sito si spostano all'interno del sistema operativo e delle pagine Web tramite il tasto Tab e i controlli della tastiera, perché è impossibile utilizzare il mouse se non si vede lo schermo. Utilizzare le proprietà `tabIndex` e `tabEnabled` con le istanze di clip filmato, di pulsanti, di campi di testo o di componenti per garantire un ordine di tabulazione funzionale nei file SWF accessibili. Per la navigazione all'interno del file SWF è possibile anche utilizzare eventuali azioni associate alla pressione di tasti, ma è necessario comunicare le relative informazioni tramite il pannello Accessibilità. La classe `Key` in ActionScript consente di aggiungere script relativi alla pressione di tasti nel file SWF. Selezionare l'oggetto per cui si desidera utilizzare lo script relativo alla pressione di tasti e aggiungere il tasto di scelta rapida nel campo Tasto di scelta rapida del pannello Accessibilità. Aggiungere tasti di scelta rapida per i pulsanti importanti e utilizzati di frequente nel file SWF.

Nota: *in ActionScript 3.0, `tabIndex` e `tabEnabled` sono proprietà della classe `InteractiveObject`. In ActionScript 2.0, non richiedono un riferimento classi.*

Nota: *non utilizzare pulsanti invisibili nei file SWF accessibili perché gli screen reader non sono in grado di riconoscerli. I pulsanti invisibili sono pulsanti per cui si definisce solo un'area attiva, ovvero l'area su cui è possibile fare clic.*

Molti file SWF contengono informazioni in rapida successione e gli screen reader spesso non sono in grado di seguire il ritmo delle informazioni. Inserire controlli nel file SWF per consentire all'utente di navigare all'interno del file con il proprio ritmo tramite i pulsanti e, se necessario, di sospendere il processo.

Consultare anche

"Creazione dell'accessibilità con ActionScript" a pagina 344

Gestione dell'audio, del video e dell'animazione

In presenza di narrazioni audio o video con contenuto parlato, fornire didascalie per gli utenti con problemi di udito. A questo scopo è possibile utilizzare campi di testo in Flash, importare video che contiene didascalie o utilizzare un file di didascalie XML. È possibile utilizzare cue point video per specificare quando un campo di testo deve aggiornare le informazioni testuali in fase di runtime.

Per informazioni sull'uso di Hi-Caption SE e del componente Hi-Caption Viewer, vedere www.adobe.com/go/flash_extensions_it. Questa estensione di terze parti consente di creare didascalie salvabili in un file XML e caricabili in fase di runtime nel file SWF, nonché di creare ulteriori controlli avanzati. In alternativa, è possibile utilizzare i cue point e un campo di testo per visualizzare le informazioni delle didascalie.

Consultare anche

"Accessibilità per utenti audiolesi" a pagina 336

Accessibilità ed estensione di Flash

Grazie al livello di estensibilità di Flash, gli sviluppatori possono creare estensioni che consentono modifiche avanzate e società esterne possono sviluppare estensioni che riguardano l'accessibilità. Per la convalida dei file SWF o l'aggiunta di didascalie sono disponibili diverse opzioni.

Uno strumento di convalida, ad esempio, può controllare se nel file SWF mancano alcune descrizioni, verificando se per un gruppo di istanze è stata aggiunta una descrizione o se un'istanza di testo è associata a una descrizione e segnalando eventuali problemi. Lo strumento può esaminare inoltre l'ordine di lettura del file SWF, rilevando tutte le istanze che devono essere specificate. L'ordine di lettura può essere specificato dopo l'analisi del file SWF tramite una finestra di dialogo.

Per informazioni sulle estensioni di terze parti attualmente disponibili, vedere www.adobe.com/go/flash_extensions_it.

Prova e modifica dei file

Provare ogni file SWF destinato a interagire con gli screen reader. Provare i file SWF al rilascio di ogni nuova versione di Flash Player, anche di versioni minori, testandoli come segue:

- Provare a utilizzare gli screen reader Window Eyes e JAWS for Windows, che gestiscono i file SWF in modo diverso; si potrebbero pertanto ottenere risultati differenti.
- In un browser senza screen reader provare a navigare all'interno del sito senza utilizzare il mouse.
- Provare a navigare nel sito con il monitor spento, utilizzando solo lo screen reader.
- Se si utilizza la narrazione audio, provare il sito spegnendo le casse.
- Ricorrere a diversi visitatori target.

Nota: *non è necessario provare i file con browser diversi perché la tecnologia utilizzata per rendere i file SWF visibili agli screen reader (MSAA) è supportata solo da Internet Explorer in Windows.*

Durante l'ascolto del file SWF con uno screen reader, verificare quanto segue:

- L'ordine di lettura è corretto?
- Sono presenti descrizioni per i tasti di scelta rapida del file SWF?
- Sono state incluse descrizioni adeguate e complete per gli elementi dell'interfaccia?
- Sono presenti descrizioni adeguate per la navigazione all'interno del sito?
- Il contenuto del file SWF viene letto in caso di aggiornamento?
- Se si modifica il contesto degli elementi sullo stage (ad esempio un pulsante che cambia da Riproduci a Pausa), la modifica viene comunicata dallo screen reader?

Per la convalida dei file SWF non sono disponibili strumenti ufficiali come per il codice HTML, ma esistono strumenti di terze parti che possono aiutare a convalidare il file. Per ulteriori informazioni su queste estensioni, vedere www.adobe.com/go/flash_extensions_it.

Pubblicità con Flash

Uso di dimensioni suggerite

Attenersi alle direttive dell'IAB (Interactive Advertising Bureau) per impostare le dimensioni degli annunci pubblicitari creati in Flash. Nella tabella riportata di seguito sono elencati i formati e le unità di misura suggeriti dall'IMU (Interactive Marketing Unit):

Tipo di annuncio	Dimensioni (pixel)
Banner verticale (Skyscraper) largo	160 x 600
Banner verticale (Skyscraper)	120 x 600
Mezza pagina	300 x 600
Banner intero	468 x 60
Mezzo banner	234 x 60
Barra piccola	88 x 31
Bottone 1	120 x 90
Bottone 2	120 x 60
Banner verticale	120 x 240
Pulsante quadrato	125 x 125
Leaderboard	728 x 90
Rettangolo medio	300 x 250
Popup quadrato	250 x 250
Rettangolo verticale	240 x 400
Rettangolo grande	336 x 280
Rectangle	180 x 150

Quando si crea un file FLA da un modello (selezionando File > Nuovo e facendo clic sulla scheda Modelli), è possibile scegliere uno di questi formati.

Creazione di annunci con file SWF

Quando si creano annunci pubblicitari, osservare le linee guida seguenti:

- Ottimizzare la grafica. Le dimensioni dei file dei banner pubblicitari in formato SWF non devono superare i 15 KB.
- Si consiglia di creare un banner GIF in Flash di dimensioni pari o inferiori a 12 KB.
- Gli annunci pubblicitari ciclici non devono superare le tre ripetizioni. Molti siti Web adottano i suggerimenti sulle dimensioni standard dei file come specifiche generali.
- Utilizzare il comando GET per passare i dati tra un annuncio pubblicitario e un server e non utilizzare il comando POST. Per ulteriori informazioni su GET e POST, vedere la funzione getURL nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Nota: *fornire il controllo all'utente. Se si aggiunge audio a un annuncio pubblicitario, aggiungere anche un pulsante per disattivare il volume. Se si crea un annuncio pubblicitario Flash trasparente che passa su una pagina Web, inserire un pulsante che consenta di chiudere l'annuncio e sia visibile per tutta la sua durata.*

Consultare anche

“Ottimizzazione della grafica e delle animazioni” a pagina 463

Come tenere traccia degli annunci

Molti network pubblicitari leader di settore supportano metodi standard per tenere traccia degli annunci, implementabili in file SWF di Flash. Le linee guida presentate di seguito descrivono la metodologia supportata:

Creare un pulsante o un pulsante di clip filmato Attenersi alle dimensioni standard suggerite dall'IAB. Per un elenco di dimensioni standard, visitare il sito Web IAB. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un pulsante in Flash, vedere “Creazione di un pulsante” a pagina 208.

Aggiungere uno script al pulsante Lo script viene eseguito quando l'utente fa clic sul banner. È possibile fare ricorso alla funzione `getURL()` per aprire una nuova finestra del browser, I seguenti snippet sono due esempi di codice ActionScript 2.0 che può essere aggiunto al fotogramma 1 della linea temporale:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Anche il codice seguente può essere aggiunto al fotogramma 1 della linea temporale:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

La funzione `getURL()` aggiunge la variabile passata nei tag `object` e `embed`, quindi invia il browser che viene aperto con l'URL specificato. Il server su cui è presente l'annuncio pubblicitario può tenere traccia del numero di volte che gli utenti hanno fatto clic sull'annuncio. Per ulteriori informazioni sull'uso della funzione `getURL()`, vedere la *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Utilizzare codice clickTAG Questo codice consente di tenere traccia dell'annuncio pubblicitario e aiuta il network che ha creato l'annuncio a controllare dove l'annuncio è presente e quando viene visualizzato.

Il processo presentato in questa sezione è il metodo standard per la creazione di una campagna pubblicitaria per un tipico annuncio pubblicitario Flash. Se si assegna la funzione `getURL()` al banner, è possibile adottare il processo illustrato di seguito per aggiungere al banner funzioni di controllo. Nell'esempio riportato di seguito, per passare i dati viene aggiunta una variabile a una stringa URL. Impostando variabili dinamiche per ogni banner è possibile evitare di creare un banner separato per ogni dominio. È possibile utilizzare un solo banner per l'intera campagna. Ogni server su cui è presente l'annuncio sarà in grado di tenere traccia del numero di volte che gli utenti hanno fatto clic sul banner.

Nei tag `object` e `embed` del codice HTML, andrebbe aggiunto codice simile al seguente (in cui www.helpexamples.com è il network e adobe.com è la società che pubblica l'annuncio):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Immettere il codice seguente nei tag HTML:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Per ulteriori informazioni sulle tecniche di controllo avanzate, visitare il sito Rich Media Advertising Topic Center all'indirizzo www.adobe.com/go/rich_media_ads_it.

Per scaricare il kit Rich Media Tracking, che comprende esempi e documentazione, vedere www.adobe.com/go/richmedia_tracking_it.

Per ulteriori informazioni e per scaricare il Flash Ad Kit, che facilita la creazione di annunci pubblicitari integrati e sofisticati, vedere www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_it.

Prova degli annunci

Provare il file SWF contenente l'annuncio pubblicitario con i browser più comuni, specialmente quelli più utilizzati dal proprio target di utenti. Alcuni utenti potrebbero non disporre di Flash Player o aver disabilitato JavaScript. Per far fronte a queste situazioni, prevedere la disponibilità di un'immagine GIF predefinita sostitutiva o di altre soluzioni. Per ulteriori informazioni sul rilevamento di Flash Player, vedere “Impostazione delle opzioni di pubblicazione per il formato file SWF di Flash” a pagina 399. Garantire all'utente il controllo del file SWF e dell'audio eventualmente contenuto nell'annuncio pubblicitario. Se l'annuncio è un file SWF senza bordi che passa sopra una pagina Web, consentire all'utente di chiudere l'annuncio subito e per tutta la durata della sua visualizzazione.

Per informazioni aggiornate sulla versione di Flash Player più utilizzata nei diversi Paesi, vedere www.adobe.com/go/fp_version_penetration_it.

Ottimizzazione dei file FLA per l'output SWF

Ottimizzazione dei documenti Flash

All'aumento delle dimensioni del documento corrisponde l'aumento della quantità di tempo necessaria per completare lo scaricamento e la riproduzione. È possibile eseguire diverse operazioni per preparare il documento per una riproduzione ottimale. Come parte del processo di pubblicazione, Flash esegue automaticamente l'ottimizzazione dei documenti. Prima di esportare un documento, è possibile ottimizzarlo ricorrendo a diverse tecniche che consentono di ridurne le dimensioni. Un file SWF può essere compresso anche durante la pubblicazione. Quando si apportano modifiche al documento, provare a eseguire il documento modificato su diversi computer, sistemi operativi e connessioni Internet.

Per un'esercitazione video sull'ottimizzazione del contenuto Flash, vedere www.adobe.com/go/vid0140_it.

Consultare anche

“Creazione e pubblicazione di Flash Video” a pagina 284

Ottimizzazione dei documenti

- Usare simboli, animati o di altro tipo, per ogni elemento che appare più di una volta.
- Durante la creazione di sequenze di animazione, utilizzare quando possibile animazioni interpolate, che occupano meno spazio rispetto a una serie di fotogrammi chiave.
- Per le sequenze di animazione, utilizzare clip filmato invece di simboli grafici.
- Limitare l'area di cambiamento in ogni fotogramma chiave; ridurre il più possibile l'area in cui ha luogo l'azione.
- Evitare animazioni con elementi bitmap; usare le immagini bitmap solo come sfondo o elementi statici.
- Se possibile, per l'audio utilizzare mp3, il formato audio con dimensioni più ridotte.

Ottimizzazione di elementi e linee

- Raggruppare gli elementi.
- Utilizzare i livelli per separare gli elementi che cambiano nel corso dell'animazione da quelli che rimangono inalterati.
- Selezionare Elabora > Curve > Ottimizza per ridurre al minimo il numero di linee separate usate per descrivere le forme.
- Limitare il numero di tipi di linee speciali, quali quelle tratteggiate, punteggiate, irregolari e così via. Le linee piene richiedono meno memoria. Le linee create con lo strumento Matita richiedono meno memoria dei tratti a pennello.

Ottimizzazione di testo e caratteri

- Limitare il numero dei caratteri e degli stili dei caratteri. Utilizzare i caratteri incorporati con moderazione, in quanto aumentano le dimensioni del file.
- L'opzione Incorpora caratteri permette di selezionare solo i caratteri necessari invece di includere l'intero font.

Ottimizzazione dei colori

- Utilizzare il menu Colore nella finestra di ispezione Proprietà del simbolo per creare istanze di diversi colori di uno stesso simbolo.
- Utilizzare il pannello Colore (Finestra > Colore) per far corrispondere la tavolozza dei colori del documento a quella specifica del browser.
- Utilizzare i gradienti con moderazione. Il riempimento di un'area con un gradiente colorato richiede circa 50 byte in più del riempimento con un colore uniforme.
- Utilizzare la trasparenza alfa moderatamente, in quanto può rallentare la riproduzione.

Accelerazione della visualizzazione del documento

Per accelerare la visualizzazione del documento, usare i comandi del menu Visualizza per disattivare le funzioni relative alla qualità del rendering che richiedono una ulteriore elaborazione e rallentano la visualizzazione.

Nessuno di questi comandi incide sulla modalità con cui Flash esporta un documento. Per specificare la qualità di visualizzazione dei documenti Flash in un browser Web, utilizzare i parametri `object` ed `embed`. Il comando Pubblica automatizza la procedura.

❖ Selezionare Visualizza > Modalità anteprima, quindi selezionare una delle seguenti opzioni:

Contorno Mostra solo i contorni delle forme della scena e tutte le linee vengono visualizzate come linee sottili. Questa procedura facilita la rimodellazione degli elementi grafici e accelera la visualizzazione di scene complesse.

Rapida Disattiva l'antialiasing e visualizza tutti i colori e gli stili delle linee del disegno.

Antialiasing Attivare l'antialiasing per linee, forme e bitmap, in modo da visualizzare forme e linee sullo schermo con i bordi più smussati. La visualizzazione risulta più lenta rispetto all'opzione Rapido. L'opzione Antialiasing è consigliabile solo se la scheda video supporta migliaia (16 bit) o milioni (24 bit) di colori. In modalità a 16 o a 256 colori, le linee nere vengono smussate, ma quelle a colori risultano migliori in modalità Rapido.

Testo con antialiasing Smussa i bordi del testo. Produce risultati migliori con caratteri di grandi dimensioni e può risultare lento se è presente molto testo. È la modalità di lavoro più comune.

Completa Esegue il rendering completo di tutto il contenuto dello stage. Potrebbe rallentare la visualizzazione.

Consultare anche

"Panoramica sulla pubblicazione" a pagina 397

Ottimizzazione della grafica e delle animazioni

Prima di creare animazioni e immagini ottimizzate, definire e pianificare il progetto. Stabilire un obiettivo in termini di dimensioni di file e lunghezza dell'animazione ed eseguire prove durante tutto il processo di sviluppo.

Osservare le seguenti indicazioni per ottimizzare la grafica e le animazioni:

- Non utilizzare i gradienti perché richiedono molti colori e calcoli per essere elaborati e pertanto il rendering risulta più difficile per il processore del computer.
- Per lo stesso motivo, ridurre al minimo gli effetti alfa, o trasparenza, utilizzati nel file SWF.

L'animazione di oggetti che comprendono la trasparenza richiede molte risorse del processore e dovrebbe pertanto essere ridotta al minimo. L'animazione di grafica trasparente tramite bitmap, in particolare, richiede una quantità elevata di risorse del processore e deve essere ridotta al minimo, se non evitata.

Nota: *il formato bitmap suggerito per l'importazione in Flash è PNG, vale a dire il formato di file nativo di Macromedia Fireworks di Adobe. I file PNG contengono informazioni alfa e RGB per ogni pixel. Se si importa un file PNG di Fireworks in Flash, si ha ancora la possibilità di modificare gli oggetti grafici nel file FLA.*

- Ottimizzare le bitmap senza comprimerle eccessivamente. Una risoluzione di 72 dpi è ottimale per il Web. La compressione di un'immagine bitmap consente di ridurre le dimensioni del file, tuttavia, se eccessiva, potrebbe deteriorare la qualità della grafica. Verificare le impostazioni della qualità JPEG nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione per evitare una compressione eccessiva. Se l'immagine può essere rappresentata come grafica vettoriale, prediligere questo formato. L'utilizzo dei vettori consente infatti di ridurre le dimensioni del file perché le immagini vengono generate in base a calcoli e non tramite uso di molti pixel. Ridurre il numero di colori dell'immagine garantendo allo stesso tempo una buona qualità.

Nota: *non ridimensionare le bitmap per renderle più grandi rispetto alle dimensioni originali perché la qualità dell'immagine risulterebbe inferiore. Questa operazione richiede inoltre molte risorse del processore.*

- Non modificare il livello `_alpha` su 0 o 1 in un file SWF, ma impostare la proprietà `_visible` su `false` . Il calcolo del livello `_alpha` sullo stage, ad esempio, richiede molte risorse del processore. Disattivando la visibilità dell'istanza, saranno necessari meno cicli della CPU e una quantità inferiore di memoria e le animazioni dei file SWF risulteranno pertanto più fluide. Anziché scaricare e ricaricare risorse, impostare la proprietà `_visible` su `false` per utilizzare meno risorse del processore.
- Ridurre il numero di linee e punti utilizzati in un file SWF. Usare la finestra di dialogo Ottimizza curve (Elabora > Forma > Ottimizza) per ridurre il numero di vettori in un disegno. Selezionare l'opzione Usa più passaggi per migliorare

l'ottimizzazione. Sebbene l'ottimizzazione della grafica consenta di ridurre le dimensioni del file, una compressione eccessiva potrebbe comprometterne la qualità. L'ottimizzazione delle curve invece consente di ridurre le dimensioni del file e migliorare le prestazioni del file SWF. Per eseguire l'ottimizzazione di curve e punti sono disponibili opzioni di terze parti che assicurano risultati diversi.

Per ottenere risultati ottimali, produrre un contenuto animato in modi diversi e provare ogni singola opzione.

Una frequenza di fotogrammi superiore (misurata in fotogrammi al secondo, *f/s*) garantisce animazioni fluide in un file SWF ma può richiedere molte risorse del processore, in particolare su computer non recenti. Provare le animazioni con frequenze di fotogrammi diverse per determinare la frequenza più bassa possibile.

Per un esempio di animazione con script, vedere la pagina Web Flash Samples all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricare e decomprimere il file zip Samples e selezionare la cartella ActionScript/Animation per accedere all'esempio.

Consultare anche

“Frequenza di fotogrammi dell'animazione e prestazioni” a pagina 464

“Convenzioni per i contenuti video” a pagina 448

Frequenza di fotogrammi dell'animazione e prestazioni

Quando si aggiunge animazione a un'applicazione, scegliere attentamente la frequenza di fotogrammi impostata per il file FLA, poiché può influire sulle prestazioni del file SWF e del computer che lo riproduce. L'impostazione di una frequenza fotogrammi troppo alta può causare problemi al processore, soprattutto quando di utilizzano molte risorse o ActionScript per creare animazioni.

È necessario scegliere con attenzione la frequenza di fotogrammi anche perché influisce sulla corretta esecuzione dell'animazione. Ad esempio, un'animazione impostata su 12 fotogrammi al secondo (f/s) nella finestra di ispezione Proprietà esegue 12 fotogrammi ogni secondo. Se la frequenza fotogrammi del documento viene impostata su 24 f/s, l'animazione viene visualizzata in maniera più fluida rispetto alla frequenza di 12 f/s. Tuttavia, l'animazione a 24 f/s viene eseguita in modo più rapido rispetto a 12 f/s, quindi la durata complessiva (in secondi) è più breve. Pertanto, per creare un'animazione di 5 secondi con una frequenza fotogrammi più elevata, è necessario aggiungere ulteriori fotogrammi per riempire i 5 secondi (in questo modo, aumenta la dimensione totale del file dell'animazione). In genere, la dimensione del file di un'animazione di 5 secondi a 24 f/s è più grande di quella di un'animazione di 5 secondi a 12 f/s.

Nota: *quando si utilizza un gestore di eventi onEnterFrame per creare animazioni con script, l'animazione viene eseguita alla frequenza fotogrammi del documento, in modo simile alla creazione di un'interpolazione di movimento su una linea temporale. Un'alternativa al gestore di eventi onEnterFrame è setInterval (vedere la Guida di riferimento di ActionScript 2.0). Invece di basarsi sulla frequenza fotogrammi, le funzioni vengono chiamate a un intervallo specificato. Come con onEnterFrame, più si utilizza setInterval per chiamare una funzione, più l'animazione richiede risorse del processore.*

Utilizzare la frequenza fotogrammi più bassa possibile in modo da visualizzare l'animazione in modo corretto in fase di runtime. In questo modo, si riduce il carico sul processore dell'utente finale. Frequenze di fotogrammi elevate (da 30 a 40 f/s) mettono a dura prova i processori e non cambiano minimamente l'aspetto dell'animazione in fase di runtime.

Selezionare quanto prima una frequenza di fotogrammi durante il processo di sviluppo. Quando si prova il file SWF, verificare la durata e la dimensione del file SWF dell'animazione. La frequenza fotogrammi influisce notevolmente sulla velocità dell'animazione.

Filtri e prestazioni dei file SWF

Se si applicano troppi filtri a un'applicazione, si utilizza una grande quantità di memoria, provocando così problemi alle prestazioni di Flash Player. Poiché un clip filmato con filtri associati dispone di due bitmap entrambe di 32 bit, l'utilizzo di molti filtri potrebbe richiedere una grande quantità di memoria per l'applicazione. Il sistema operativo del computer potrebbe generare un errore di esaurimento della memoria. Errori simili non dovrebbero verificarsi con i computer più recenti, anche se si utilizzano molti effetti di filtro in un'applicazione (ad esempio, qualora si disponesse di migliaia di bitmap sullo stage).

Tuttavia, se viene riscontrato un errore legato all'esaurimento della memoria, si verificano gli eventi seguenti:

- L'array dei filtri viene ignorato.
- Il clip filmato viene disegnato con il normale renderer di vettori.
- I bitmap del clip filmato non vengono memorizzati nella cache.

Quando si verifica un errore legato all'esaurimento della memoria, un clip filmato tenta di utilizzare un array di filtri o una cache delle bitmap. Un altro fattore che influisce sulle prestazioni dell'applicazione è il valore associato al parametro Qualità di ogni filtro applicato. Valori più elevati richiedono una maggiore quantità di CPU e memoria per l'effetto di rendering, mentre se si imposta il parametro Qualità su un valore più basso, sono richieste minori risorse del computer. Evitare di utilizzare un numero eccessivo di filtri e, quando possibile, utilizzare un'impostazione di qualità più bassa.

Importante: *se un oggetto di 100 x 100 pixel viene ingrandito una volta, viene utilizzata una quantità di memoria quattro volte maggiore, in quanto le dimensioni del contenuto, in questo caso, diventano 200 x 200 pixel. Se si ingrandisce altre due volte, la forma dell'oggetto passa a 800 x 800, utilizzando 64 volte in più la memoria rispetto all'oggetto originale di 100 x 100 pixel. Qualora fossero utilizzati filtri in un file SWF, disattivare le opzioni relative al menu di riduzione/ingrandimento nel menu di scelta rapida del file SWF.*

In caso di parametri non validi, è possibile che si verifichino errori. Alcuni parametri del filtro hanno anche un intervallo valido particolare. Se si imposta un valore al di fuori dell'intervallo valido, esso viene cambiato con un valore valido compreso nell'intervallo. Ad esempio, la qualità dovrebbe essere compreso tra 1 e 3 in una comune operazione e può essere impostato soltanto su un valore compreso tra 0 e 15. Tutti i valori superiori a 15 vengono impostati su 15.

Alcune funzioni di costruzione sono soggette a limitazioni per la lunghezza degli array utilizzati come parametri di input. Se si realizza un filtro di convoluzione o un filtro matrice colore con un array non valido (dimensione non corretta), la funzione di costruzione non viene eseguita e il filtro non viene creato in modo corretto. Se l'oggetto filtro viene utilizzato come voce di un array dei filtri di un clip filmato, esso viene ignorato.

Quando si utilizza un filtro di sfocatura, l'uso di valori per blurX e blurY che sono proprietà alla potenza di 2 (come 2, 4, 8, 16 e 32) consente un'elaborazione più rapida e migliora le prestazioni del 20-30%.

Caching bitmap e prestazioni dei file SWF

La memorizzazione delle bitmap nella cache (caching) consente di ottimizzare le prestazioni dei clip filmato non variabili nelle applicazioni. Quando si imposta la proprietà `MovieClip.cacheAsBitmap` o `Button.cacheAsBitmap` su `true`, Flash Player memorizza nella cache una rappresentazione bitmap interna del clip filmato o dell'istanza del pulsante. In questo modo, è possibile migliorare le prestazioni per i clip filmato con contenuto vettoriale complesso. Tutti i dati vettoriali di un clip filmato che ha una bitmap memorizzata nella cache vengono disegnati sulla bitmap anziché sullo stage principale.

Nota: *La bitmap viene copiata sullo stage principale sotto forma di pixel non allungati né ruotati, agganciati ai limiti di pixel più vicini. I pixel vengono mappati 1 a 1 con l'oggetto principale. Se i limiti della bitmap cambiano, questa viene ricreata anziché essere allungata.*

Per ulteriori informazioni sulla memorizzazione delle bitmap nella cache e sulle istanze di clip filmato, consultare le seguenti sezioni del capitolo Operazioni con i clip filmato:

- Informazioni sulla memorizzazione nella cache e sullo scorrimento dei clip filmato in ActionScript in Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash
- Memorizzazione di un clip filmato nella cache in Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash

Utilizzare la proprietà `cacheAsBitmap` con i clip filmato che includono soprattutto contenuto statico e non vengono modificati in scala o ruotati frequentemente. Con questo tipo di clip filmato, la proprietà `cacheAsBitmap` può consentire miglioramenti delle prestazioni in caso di conversione di un clip filmato (quando viene modificata la posizione di `x` e `y`).

L'attivazione della funzione di memorizzazione nella cache di un clip filmato consente di creare una *superficie*, il che presenta diversi vantaggi, fra cui quello di consentire il rendering più rapido delle animazioni vettoriali complesse. Vi sono tuttavia situazioni in cui questa funzione non solo non migliora le prestazioni, ma può anzi peggiorarle.

Le prestazioni generali dei dati memorizzati nella cache dipendono dalla complessità dei dati vettoriali delle istanze, dalla quantità di dati modificati e dal fatto che sia stata impostata o meno la proprietà opaqueBackground. Se si modificano delle aree piccole, la differenza tra l'uso di una superficie e l'uso dei dati vettoriali potrebbe essere trascurabile. Prima di distribuire l'applicazione, provare ad applicare entrambi gli scenari al proprio lavoro.

Quando utilizzare la memorizzazione delle bitmap nella cache

Di seguito sono descritti alcuni scenari tipici in cui l'attivazione della memorizzazione delle bitmap nella cache può comportare notevoli vantaggi grazie all'ottimizzazione della grafica vettoriale.

Immagine di sfondo complessa Un'applicazione contenente un'immagine di sfondo complessa e dettagliata composta da dati vettoriali. Per migliorare le prestazioni, selezionare il contenuto, memorizzarlo in un clip filmato e impostare la proprietà opaqueBackground su true. Viene eseguito il rendering dello sfondo come bitmap, così che possa essere ridisegnato velocemente; in questo modo l'animazione viene riprodotta più rapidamente.

Campo di testo a scorrimento Un'applicazione che visualizza una grande quantità di testo in un campo di testo a scorrimento. Inserire il campo di testo in un clip filmato impostato come scorrevole con contorni a scorrimento (la proprietà scrollRect). In questo modo si attiva lo scorrimento veloce dei pixel per l'istanza specificata. Quando un utente esegue lo scorrimento dell'istanza di clip filmato, i pixel già visualizzati vengono spostati verso l'alto e generano l'area che viene mostrata invece di rigenerare l'intero campo di testo.

Sistema a finestre Un'applicazione con un complesso sistema di finestre che si sovrappongono. Ciascuna finestra può essere aperta o chiusa (per esempio, le finestre dei browser Web). Se si contrassegna ciascuna finestra come superficie (impostare la proprietà cacheAsBitmap su true), ogni finestra viene isolata e memorizzata nella cache. Gli utenti possono trascinare le finestre in modo che si sovrappongano e che non sia necessario rigenerare il contenuto vettoriale di ciascuna finestra.

Quando evitare di utilizzare la memorizzazione delle bitmap nella cache

L'uso scorretto di questa funzione può incidere in modo negativo sul file SWF. Quando si sviluppa un file FLA che usa le superfici, ricordare queste linee guida:

- Non usare in modo eccessivo le superfici (clip filmato con memorizzazione nella cache abilitata). Ogni superficie usa più memoria di un normale clip filmato; pertanto, abilitare le superfici solo quando si desidera migliorare le prestazioni del rendering.
- Una bitmap memorizzata nella cache può utilizzare molta più memoria di una normale istanza di clip filmato. Per esempio, se il clip filmato sullo stage misura 250 pixel per 250 pixel, utilizza 250 KB quando è memorizzato nella cache oppure 1 KB se è un'istanza di clip filmato normale (non memorizzata nella cache).
- Evitare di ingrandire le superfici memorizzate nella cache. Se si abusa della funzione di memorizzazione delle bitmap nella cache, si consuma una grande quantità di memoria (vedere il punto precedente) soprattutto se si aumenta il contenuto.
- Usare le superfici per le istanze di clip filmato che sono prevalentemente statiche (prive di animazione). È possibile trascinare o spostare l'istanza, ma il contenuto della stessa non dovrebbe animarsi né risultare molto modificato. Per esempio, se si ruota o si trasforma un'istanza, questa passa da superficie a dati vettoriali, cosa che rende difficile l'elaborazione e influisce negativamente sul file SWF.
- L'uso combinato di superfici e dati vettoriali aumenta la quantità di elaborazione che Flash Player e, talvolta, il computer, devono eseguire. Raggruppare insieme le superfici; per esempio, quando si creano applicazioni a finestre.

Operazioni con i componenti in Flash Player

La struttura dei componenti consente di aggiungervi funzionalità, ma può causare un notevole aumento delle dimensioni dei file di un'applicazione. I componenti ereditano le proprietà gli uni dagli altri. L'aggiunta di un componente causa un aumento delle dimensioni del documento Flash, ma la successiva aggiunta di altri componenti potrebbe non incrementarle ulteriormente. Le dimensioni del file aumentano parallelamente all'aggiunta di componenti allo stage, tuttavia a un certo punto l'aumento di dimensioni potrebbe cessare o essere estremamente ridotto, perché i componenti condividono le classi e non ne caricano quindi nuove copie.

Se si utilizzano più componenti che non condividono la stessa struttura, le dimensioni del file SWF potrebbero aumentare in modo considerevole. Aggiungendo il componente XMLConnector, ad esempio, le dimensioni del file SWF aumentano di 17 KB, mentre ogni componente TextInput aggiunge 24 KB al documento. Se viene aggiunto il componente ComboBox, le dimensioni del documento aumenteranno di 28 KB, perché questo componente non fa parte di alcuna delle strutture di componenti precedenti. Il componente XMLConnector utilizza l'associazione dei dati e pertanto con le classi vengono aggiunti 6 KB al file SWF. Le dimensioni di un documento in cui vengono inseriti tutti questi componenti aumenteranno di 77 KB. Prima di aggiungere un nuovo componente al documento, analizzare attentamente il file SWF.

I componenti devono essere presenti nella libreria del file SWF principale. Un'applicazione, ad esempio, deve disporre di una copia dei componenti utilizzati nella propria libreria, anche se tali componenti sono richiesti solo da file SWF secondari caricati in fase di runtime. Questo requisito causa un leggero aumento del tempo di scaricamento del file SWF principale ma, se non viene rispettato, i componenti potrebbero non funzionare correttamente. La libreria principale, tuttavia, non viene ereditata o condivisa nei file SWF caricati nel file principale. Ogni file SWF secondario deve essere scaricato nell'applicazione con la propria copia degli stessi componenti.

Per pubblicare un file SWF che sia compatibile con le versioni precedenti del programma, è necessario conoscere i componenti utilizzabili. Nella seguente tabella vengono fornite informazioni sulla disponibilità dei componenti nelle diverse versioni di Flash Player:

Componenti	**Flash Player 6 (6.0.65.0) e versioni precedenti**	**Flash Player 6 (6.0.65.0)**	**Flash Player 7 e 8**	**Flash Player 9**
ActionScript 3.0	Non supportati	Non supportati	Non supportati	Supportati
ActionScript 2.0	Supportati	Supportati	Supportati	Supportati
Componenti UI V2	Non supportati	Supportati	Supportati	Supportati
Componenti Media	Non supportati	Non supportati	Supportati	Supportati
Componenti per dati	Non supportati	Non supportati	Supportati	Supportati

Affinché i componenti UI V2 funzionino correttamente, deselezionare l'opzione Ottimizza per Flash Player 6 r65 in Impostazioni pubblicazione.

Ottimizzazione degli stili dei componenti e delle prestazioni

Quando si utilizza ActionScript 2.0, la chiamata `setStyle` è una di quelle che richiedono più risorse del processore. L'esecuzione della chiamata `setStyle` è efficiente, ma richiede una quantità elevata di risorse del processore a causa del modo in cui viene implementata. La chiamata `setStyle` non è sempre necessaria in tutte le applicazioni. Se viene utilizzata, valutarne l'impatto sulle prestazioni.

Per migliorare le prestazioni, è possibile modificare gli stili prima che vengano caricati, calcolati e applicati agli oggetti del file SWF. Se gli stili vengono modificati prima di essere caricati e calcolati, non occorre chiamare `setStyle`.

Per migliorare le prestazioni quando si usano gli stili, impostare le proprietà di ogni oggetto al momento di crearne l'istanza. Quando le istanze vengono associate in modo dinamico allo stage, impostare le proprietà in `initObj` nella chiamata eseguita su `createClassObject()`, come illustrato nel codice ActionScript riportato di seguito:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

Per le istanze inserite direttamente sullo stage, è possibile utilizzare `onClipEvent()` per ogni istanza oppure sottoclassi (operazione consigliata). Per informazioni sulle sottoclassi, vedere Learning_AS2\08_inheritance.fm\About writing subclasses in Flash\About writing a subclass.

Se si desidera modificare lo stile dei componenti, per migliorare l'efficienza dell'applicazione utilizzare il componente Loader. Per implementare stili differenti in componenti diversi, inserire ogni componente in un file SWF distinto. Se si modificano gli stili nel componente Loader e si ricarica il file SWF, i componenti nel file SWF vengono ricreati. Alla ricreazione del componente la cache degli stili viene svuotata e lo stile del componente viene reimpostato, quindi viene fatto nuovamente riferimento ad esso.

Nota: *per applicare un solo stile a tutte le istanze di un componente nel file SWF, modificare lo stile a livello globale tramite* `_global.styles.ComponentName`.

Uso di librerie condivise in fase di runtime

In alcuni casi, per ridurre il tempo di scaricamento è possibile utilizzare librerie condivise in fase di runtime. Queste librerie sono in genere necessarie per applicazioni di grandi dimensioni o nel caso in cui diverse applicazioni presenti in uno stesso sito utilizzino gli stessi componenti o simboli. Se le risorse comuni dei file SWF sono esterne, le classi non vengono scaricate più volte. Il tempo di scaricamento del primo file SWF che utilizza una libreria condivisa è maggiore perché vengono scaricati sia il file SWF che la libreria. La libreria viene però memorizzata nella cache del computer dell'utente e quindi utilizzata da tutti i successivi file SWF. Questo processo può migliorare sensibilmente il tempo di scaricamento nel caso di alcune applicazioni di grandi dimensioni.

Visualizzazione di caratteri speciali

La tabella codici utilizzata dal sistema operativo dipende dal Paese, ad esempio un computer in Giappone utilizzerà una tabella codici diversa rispetto a un computer in Italia. Flash Player 5 e le versioni precedenti si basano sulla tabella codici per la visualizzazione del testo. Flash Player 6 e le versioni successive utilizzano invece Unicode, un metodo più affidabile e standard per visualizzare il testo. Si tratta infatti di un set di caratteri universale che contiene caratteri di tutte le lingue. Le applicazioni più recenti utilizzano Unicode.

È possibile fare ricorso alle sequenze di escape Unicode per visualizzare i caratteri speciali in Flash Player 6, ma non tutti i caratteri vengono visualizzati correttamente se non si carica testo con codifica UTF-8 o UTF-16 (Unicode) oppure se non si utilizza una sequenza di escape Unicode per visualizzare il carattere speciale. Per un set di tabelle di codici Unicode, fare riferimento al sito Web di Unicode all'indirizzo www.unicode.org. Per un elenco di sequenze di escape comuni, vedere la tabella che segue nella presente sezione.

Un'applicazione non Unicode utilizza la tabella codici del sistema operativo per eseguire il rendering dei caratteri in una pagina. In questo caso, i caratteri visualizzati sono specificati dalla tabella codici e quindi saranno corretti solo se la tabella codici del sistema operativo dell'utente corrisponde a quella dell'applicazione. La tabella codici utilizzata per creare il file SWF deve quindi corrispondere a quella presente sul computer dell'utente finale. L'uso di tabelle codici non è consigliato per applicazioni che potrebbero essere utilizzate da utenti di altri Paesi. In questo caso prediligere Unicode.

Se nel codice viene utilizzato `System.useCodepage`, il file SWF utilizzerà la tabella codici del sistema anziché Unicode.

Utilizzare questo processo solo quando si carica testo con codifica diversa da Unicode da una posizione esterna e quando il testo è codificato con la stessa tabella codici presente sul computer dell'utente. Se si verificano entrambe le condizioni, il testo viene visualizzato correttamente. Se nessuna delle due condizioni è presente, utilizzare Unicode e una sequenza di escape Unicode per formattare il testo, aggiungendo il codice ActionScript 2.0 riportato di seguito al fotogramma 1 della linea temporale:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

Questo codice ActionScript crea un campo di testo e immette testo che comprende un simbolo di copyright (©).

È possibile impostare un file SWF affinché utilizzi la tabella codici del sistema operativo tramite la proprietà `useCodepage`. Quando Flash esporta un file SWF, per impostazione predefinita viene esportato testo Unicode e `System.useCodepage` viene impostata su `false`. Potrebbero verificarsi problemi di visualizzazione di testo speciale o di testo su sistemi di Paesi diversi. In questo caso l'uso della tabella codici potrebbe sembrare la soluzione corretta. L'uso di `System.useCodePage` dovrà invece sempre essere limitato a situazioni di effettiva necessità.

Per utilizzare la tabella codici del sistema, inserire la seguente riga di codice AS 2.0 nel fotogramma 1 della linea temporale:

```
System.useCodepage = true;
```

Importante: *un carattere speciale può apparire solo se è presente nel font utilizzato sul computer dell'utente. In caso di dubbio, incorporare il carattere o il font nel file SWF.*

La tabella riportata di seguito contiene alcune sequenze di escape Unicode comuni.

Descrizione carattere	Sequenza di escape Unicode
trattino (–)	\u2014
simbolo di marchio registrato (®)	\u00AE
simbolo di copyright (©)	\u00A9
simbolo di marchio (™)	\u2122
simbolo dell'euro (€)	\u20AC
barra rovesciata (\)	\u005C
barra (/)	\u002F
parentesi graffa aperta ({)	\u007B
parentesi graffa chiusa (})	\u007D
maggiore di (<)	\u003C
minore di (>)	\u003E
asterisco (*)	\u002A

Prova delle prestazioni di scaricamento di un documento

Flash Player tenta di riprodurre i fotogrammi alla velocità impostata che, tuttavia, può variare a seconda delle prestazioni del computer. Se, mentre si scarica un documento, si arriva a un fotogramma per il quale non sono ancora stati scaricati i dati, il documento si interrompe temporaneamente fino all'arrivo dei dati richiesti.

Profilo ampiezza banda consente di vedere una rappresentazione grafica delle prestazioni di scaricamento e indica quanti dati vengono inviati per ciascun fotogramma in base alla velocità di trasmissione impostata.

Nella simulazione della velocità di scaricamento, Flash si basa sulle prestazioni standard di Internet e non sulla velocità effettiva del modem. Ad esempio, per simulare la velocità di un modem da 28,8 Kbps, Flash imposta la velocità effettiva su 2,3 Kbps, adeguandosi alle prestazioni standard di Internet. Anche il profilo viene adattato per compensare il supporto di compressione aggiunto per i file SWF, che riduce le dimensioni dei file e migliora le prestazioni dello streaming.

Quando si esegue lo streaming dei file SWF esterni e dei file GIF e XML e le variabili passano al lettore tramite una chiamata ActionScript, quali `loadMovie` e `getUrl`, la velocità di trasferimento dei dati corrisponde alla velocità di streaming impostata. La velocità di streaming del file SWF principale si riduce in base alla riduzione della larghezza di banda prodotta dalle ulteriori richieste di dati. Provare il documento a tutte le velocità e su qualsiasi computer si intende supportare, in modo da evitare che il documento possa sovraccaricare computer e connessioni meno veloci.

È inoltre possibile generare un rapporto per individuare i fotogrammi che rallentano la riproduzione e alleggerirli eliminando una parte del contenuto.

Per modificare le impostazioni del file SWF creato in Prova filmato e Prova scena, scegliere File > Impostazioni pubblicazione.

Consultare anche

“Ottimizzazione dei documenti Flash” a pagina 462

“Panoramica sulla pubblicazione” a pagina 397

“Debug di ActionScript 1.0 e 2.0” a pagina 380

“Debug di ActionScript 3.0” a pagina 389

Prova delle prestazioni di scaricamento

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

• Selezionare Controllo > Prova scena oppure Controllo > Prova filmato.

Se si prova una scena o un documento, Flash pubblica la selezione corrente come file SWF utilizzando le impostazioni nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Il file SWF viene aperto in una nuova finestra e la riproduzione inizia immediatamente.

• Selezionare File > Apri, quindi selezionare un file SWF.

2 Selezionare Visualizza > Impostazioni di scaricamento, quindi selezionare una velocità di scaricamento per determinare la velocità di streaming simulata da Flash. Per immettere un'impostazione personalizzata, selezionare Personalizza.

3 Quando si visualizza il file SWF, selezionare Visualizza > Profilo ampiezza banda per visualizzare il grafico delle prestazioni di scaricamento.

La parte sinistra del profilo visualizza informazioni sul documento, sulle sue impostazioni, sul suo stato e sui flussi, se presenti.

La sezione destra del profilo mostra l'intestazione e il grafico della linea temporale. Nel grafico, ogni barra rappresenta un singolo fotogramma del documento. Le dimensioni della barra corrispondono a quelle del fotogramma in byte. La linea rossa sotto l'intestazione della linea temporale indica se lo streaming di un determinato fotogramma viene eseguito in tempo reale alla velocità di trasmissione corrente impostata nel menu Controllo. Se una barra oltrepassa la linea rossa, il documento deve attendere il caricamento del fotogramma.

4 Selezionare Visualizza > Simula scaricamento per attivare o disattivare lo streaming.

Disattivandolo, si avvia la riproduzione del documento senza simulare la connessione Web.

5 Fare clic su una barra del grafico per visualizzare le impostazioni del fotogramma corrispondente nella finestra a sinistra e interrompere il documento.

6 Se necessario, regolare la visualizzazione del grafico mediante una delle seguenti operazioni:

• Selezionare Visualizza > Grafico in streaming per visualizzare i fotogrammi di pausa.

Questa visualizzazione predefinita mostra blocchi in grigio chiaro e scuro alternati che rappresentano ciascun fotogramma. Il lato di ciascun blocco indica le relative dimensioni in byte. In genere il primo fotogramma memorizza il contenuto di un simbolo e per questo motivo è spesso di dimensioni maggiori rispetto ad altri fotogrammi.

• Scegliere Visualizza > Grafico fotogramma per fotogramma per visualizzare le dimensioni di ogni fotogramma.

Questa visualizzazione mostra i fotogrammi che causano ritardi di streaming. Quando il blocco di un fotogramma oltrepassa la linea rossa nel grafico, Flash Player interrompe la riproduzione fino a quando non viene scaricato l'intero fotogramma.

7 Chiudere la finestra di prova per tornare all'ambiente di creazione.

Dopo che è stato impostato un ambiente di prova mediante il profilo dell'ampiezza di banda, è possibile aprire qualsiasi file SWF direttamente nell'ambiente di test. Il file viene aperto in una finestra di Flash Player con il profilo dell'ampiezza di banda e le altre opzioni di visualizzazione selezionate.

Generazione di un rapporto finale

1 Selezionare File > Impostazioni pubblicazione e fare clic sulla scheda Flash.

2 Selezionare Genera rapporto dimensioni.

3 Fare clic su Pubblica.

Flash genera un file di testo con estensione .txt. (Se il file del documento è myMovie.fla, il file di testo si chiama myMovie Report.txt.) Il rapporto indica le dimensioni di ciascun fotogramma, la forma, il testo, l'audio, il video e lo script ActionScript per fotogramma.

Suggerimenti per la creazione di contenuto per dispositivi mobili

Creazione di contenuto su Flash per l'uso sui dispositivi portatili

Per creare contenuto Flash per i dispositivi portatili, seguite alcuni principi di base. Ad esempio, gli sviluppatori di Flash spesso evitano grafica estremamente complessa e interpolazione o trasparenza eccessiva.

Gli sviluppatori di Adobe Flash Lite affrontano sfide aggiuntive, poiché le prestazioni sui dispositivi portatili variano enormemente. Se il contenuto deve essere pubblicato su molti dispositivi diversi, talvolta gli sviluppatori devono eseguire l'authoring per il denominatore meno comune.

L'ottimizzazione del contenuto sui dispositivi portatili richiede dei compromessi. Ad esempio, utilizzando una tecnica specifica il contenuto può avere un aspetto migliore, mentre un'altra tecnica può offrire prestazioni migliori. Quando si valutano tali compromessi, saranno eseguiti test ripetuti nell'emulatore e sul dispositivo di destinazione. È necessario visualizzare il contenuto sul dispositivo effettivo per valutare la fedeltà dei colori, la leggibilità del testo, le interazioni fisiche, la sensibilità dell'interfaccia utente e altri aspetti dell'esperienza effettiva sul dispositivo portatile.

Indicazioni su Flash Lite per l'animazione nei dispositivi portatili

Quando create contenuto animato per i dispositivi portatili, tenete presenti le limitazioni della CPU. Le indicazioni seguenti contribuiscono a evitare che il contenuto Flash Lite creato venga eseguito troppo lentamente:

- Quando create un nuovo file Flash Lite, verificate che il documento sia configurato correttamente. Sebbene i file Flash siano facilmente scalabili, le prestazioni possono risentirne negativamente se il file non viene eseguito nella dimensione nativa Stage e deve essere scalato nel lettore. Provate a impostare la dimensione Stage del documento in modo che corrisponda alla risoluzione del dispositivo di destinazione. Impostate inoltre Flash Player in base alla versione corretta di Flash Lite e selezionate il profilo del dispositivo appropriato in Device Central.
- Flash Lite è in grado di eseguire il rendering della grafica vettoriale con qualità bassa, media e alta. Migliore è la qualità di rendering, più facile ed accurata sarà l'esecuzione del rendering della grafica vettoriale da parte di Flash Lite e maggiore sarà l'utilizzo della CPU del dispositivo. Per utilizzare animazione complessa, provate a modificare l'impostazione di qualità del lettore, quindi testate completamente il file SWF. Per controllare la qualità di rendering di un file SWF, utilizzate la proprietà `_quality` o il comando `SetQuality`. Valori validi per la proprietà `_quality` sono `LOW`, `MEDIUM` e `HIGH`.
- Limitate il numero di interpolazioni simultanee. Riducete il numero di interpolazioni oppure disponete in sequenza l'animazione in modo che un'interpolazione inizi solo quando termina la precedente.
- Utilizzate con parsimonia gli effetti di trasparenza (alfa) sui simboli, poiché richiedono numerose risorse della CPU. In particolare, evitate simboli di interpolazione con livelli alfa non completamente opachi (inferiori al 100%).
- Evitate gli effetti visivi che richiedono molte risorse della CPU, quali le maschere di grandi dimensioni, i movimenti estesi, la fusione dell'alfa, i gradienti di grandi dimensioni e i vettori complessi.
- Sperimentate con varie combinazioni di interpolazioni, animazioni di fotogrammi chiave e movimenti guidati da ActionScript per produrre i risultati più efficienti.
- Il rendering di ovali e cerchi vettoriali è molto più costoso del rendering dei quadrangoli. Anche l'utilizzo di tratti rotondi e ovali aumenta notevolmente l'uso della CPU.
- Testate spesso le animazioni sui dispositivi di destinazione effettivi.
- Quando viene tracciata un'area animata con Flash, viene definito un rettangolo di selezione intorno a tale area. Ottimizzate il disegno riducendo il rettangolo il più possibile. Evitate di sovrapporre le interpolazioni, poiché l'area unita viene interpretata da Flash come un singolo rettangolo e, pertanto, l'area complessiva risultante è molto più grande. Utilizzate la funzione Show Redraw Region (Mostra area ridisegnata) di Flash per ottimizzare l'animazione.
- Evitate di utilizzare `_alpha = 0` e `_visible = false` per nascondere i videoclip sullo schermo. Se la visibilità del videoclip viene semplicemente disattivata oppure se il relativo alfa viene cambiato in zero, sarà ancora incluso nei calcoli di rendering in linea, che possono influire sulle prestazioni.

- Analogamente, non tentate di nascondere un videoclip oscurandolo dietro ad altra grafica. Sarà comunque incluso nei calcoli del lettore. Al contrario, eliminate completamente i videoclip dallo Stage oppure rimuoveteli richiamando `removeMovieClip`.

Grafica bitmap e vettoriale di Flash Lite nei dispositivi portatili

Flash Lite è in grado di eseguire il rendering sia della grafica vettoriale che della grafica bitmap. Tutti i tipi di grafica includono sia vantaggi che svantaggi. La decisione di utilizzare la grafica vettoriale anziché quella bitmap non è sempre chiara e spesso varia in base a diversi fattori.

La grafica vettoriale è rappresentata in modo compatto nei file SWF come equazione matematica e sottoposta a rendering in fase di runtime dal lettore Flash Lite. Al contrario, la grafica bitmap è rappresentata da un array di elementi di immagine (pixel), che richiede un numero maggiore di byte di dati. Pertanto, utilizzando la grafica vettoriale in un file è possibile ridurre la dimensione del file e l'utilizzo di memoria.

La grafica vettoriale mantiene inoltre le forme morbide quando la dimensione viene scalata. Al contrario, le immagini bitmap possono apparire squadrate o pixelate quando vengono scalate.

Rispetto alle bitmap, la grafica vettoriale richiede maggiore potenza di elaborazione per il rendering, specialmente quando sono presenti forme complesse o riempimenti. Di conseguenza, talvolta l'uso frequente di forme vettoriali può ridurre le prestazioni complessive del file. Poiché, a differenza della grafica vettoriale, la grafica bitmap non richiede molto tempo di elaborazione per eseguire il rendering, viene preferita, ad esempio, per alcuni file in cui una carta stradale deve essere animata e fatta scorrere su un telefono cellulare.

Tenete presenti le seguenti considerazioni:

- Evitate di utilizzare contorni nelle forme vettoriali. I contorni presentano bordi interni ed esterni (i riempimenti ne hanno solo uno) e richiedono il doppio del tempo per il rendering.
- Gli angoli sono più semplici da sottoporre a rendering rispetto alle curve. Se possibile, utilizzate bordi piatti, specialmente con forme vettoriali di dimensioni molto ridotte.
- L'ottimizzazione è particolarmente utile nel caso di forme vettoriali piccole, come le icone. I dettagli delle icone complesse possono andare persi dopo il rendering, pertanto il tempo impiegato per il rendering dei dettagli risulterà sprecato.
- In genere, si consiglia di utilizzare le bitmap per le immagini piccole e complesse, come le icone, e la grafica vettoriale per le immagini più grandi e semplici.
- Importate la grafica bitmap nella dimensione corretta. Non importate grafica di grandi dimensioni per poi scalarla in Flash per evitare uno spreco di memoria di runtime e di parte del file.
- Il lettore Flash Lite non supporta la sfumatura bitmap. Se una bitmap viene scalata o ruotata avrà un aspetto squadrato. Se è necessario scalare o ruotare un'immagine, prendete in considerazione l'utilizzo della grafica vettoriale.
- Il testo è essenzialmente una forma vettoriale molto complessa. Naturalmente, il testo ricopre spesso un'importanza fondamentale, pertanto non può essere evitato completamente. Quando è necessario inserire del testo, evitate di animarlo o di posizionarlo sopra un'animazione. Prendete in considerazione l'idea di utilizzare il testo come una bitmap. Per il testo di input e dinamico a più righe, l'interruzione di riga della stringa di testo non è memorizzata nella cache. In Flash le righe vengono interrotte in fase di runtime e le interruzioni vengono ricalcolate ogni volta che il campo di testo deve essere ridisegnato. I campi di testo statico non rappresentano un problema, poiché l'interruzione di riga viene precalcolata in fase di compilazione. Per il contenuto dinamico è inevitabile utilizzare campi di testo dinamico, tuttavia provate a utilizzare campi di testo statico, ove possibile.
- Riducete al minimo l'uso della trasparenza nei file PNG, poiché in Flash le aree ridisegnate devono essere ricalcolate anche per le parti trasparenti della bitmap. Ad esempio, con un file PNG trasparente che rappresenta un elemento in primo piano, non esportate il PNG trasparente con la dimensione a schermo interno. Al contrario, esportatelo con la dimensione effettiva dell'elemento in primo piano.
- Provate a raggruppare i livelli bitmap e i livelli vettoriali. In Flash è necessario implementare diversi programmi di rendering per i contenuti bitmap e vettoriale e il passaggio da un programma di rendering all'altro richiede tempo.

Impostazione della compressione della bitmap Flash Lite per i dispositivi portatili

Quando utilizzate le bitmap, potete impostare opzioni di compressione delle immagini (per le singole immagini o globalmente per tutte le immagini) per ridurre la dimensione dei file SWF.

Impostazione delle opzioni di compressione per un singolo file bitmap

1 Avviate Flash e create un documento.

2 Selezionate una bitmap nella finestra Libreria.

3 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) sull'icona della bitmap nella finestra Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida per aprire la finestra di dialogo Proprietà bitmap.

4 Nel menu a comparsa Compressione selezionate una delle opzioni seguenti:

- Selezionate Foto (JPEG) per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Questa opzione consente di produrre un file JPEG. Selezionate la casella di controllo Use Imported JPEG Data (Usa dati JPEG importati) per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, deselezionate l'opzione Usa dati JPEG importati e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nella casella di testo Qualità. Un'impostazione più elevata produce un'immagine di qualità superiore ma anche un file di dimensioni maggiori, pertanto regolate il valore di conseguenza.
- Selezionate Senza perdita (PNG/GIF) per le immagini che contengono forme semplici e pochi colori. Questa opzione consente di comprimere l'immagine utilizzando la compressione senza perdite, che non comporta la perdita di dati.

5 Fate clic su Prova per verificare i risultati della compressione del file.

Confrontate le dimensioni originali del file con quelle del file compresso per stabilire se l'impostazione selezionata per la compressione è accettabile.

Impostazione della compressione per tutte le immagini bitmap

1 Selezionate File > Publish Settings (Impostazioni di pubblicazione), quindi fate clic sulla scheda Flash per visualizzare le opzioni di compressione.

2 Regolate il cursore relativo alla qualità JPEG o immettete un valore specifico. Un valore di qualità JPEG superiore genera un'immagine di maggiore qualità ma anche un file SWF di dimensioni più grandi. Una qualità inferiore produce un file SWF di dimensioni minori. Tentate diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso fra dimensioni e qualità.

Ottimizzazione dei fotogrammi di Flash Lite per i dispositivi portatili

- Nella maggior parte dei dispositivi che supporta Flash Lite, il contenuto viene riprodotto a circa 15-20 fotogrammi al secondo (fps). La frequenza di fotogrammi minima può essere addirittura 6 fps. Durante lo sviluppo impostate la frequenza di fotogrammi del documento su una velocità di riproduzione appropriata per il dispositivo di destinazione. Ciò indica la modalità di esecuzione del contenuto su un dispositivo dalle prestazioni limitate. Prima di pubblicare un file SWF finale, impostate la frequenza di fotogrammi del documento su un valore pari o superiore a 20 fps per evitare di limitare le prestazioni nel caso in cui il dispositivo supporti una frequenza di fotogrammi maggiore.
- Quando utilizzate `gotoAndPlay`, tenete presente che tutti i fotogrammi che si trovano tra il fotogramma corrente e quello richiesto devono essere inizializzati prima che il fotogramma richiesto venga riprodotto su Flash. Se molti fotogrammi contengono contenuto diverso, può essere più efficace utilizzare videoclip diversi anziché la Timeline.
- Sebbene possa sembrare logico precaricare sul desktop tutto il contenuto inserendolo all'inizio del file, il precaricamento su un dispositivo portatile può rallentare l'avvio del file. Disponete il contenuto in tutto il file, in modo che i videoclip vengano inizializzati al momento dell'utilizzo.

Ottimizzazione di ActionScript per il contenuto di Flash Lite sui dispositivi portatili

A causa delle limitazioni della velocità di elaborazione e della memoria, seguite le indicazioni riportate di seguito quando sviluppate ActionScript per il contenuto Flash Lite utilizzato sui dispositivi portatili:

- Mantenete il file e il relativo codice il più semplici possibile. Rimuovete i videoclip non utilizzati, eliminate loop di fotogrammi e codici non necessari ed evitate la presenza di un numero eccessivo di fotogrammi o di fotogrammi non essenziali.
- L'utilizzo del loop `FOR` può essere costoso a causa delle spese necessarie quando la condizione viene verificata con ciascuna iterazione. Quando i costi dell'iterazione e quelli del loop sono simili, eseguite più operazioni separatamente anziché utilizzare un loop. Il codice può essere più lungo, ma le prestazioni saranno migliori.
- Interrompete la ripetizione ciclica basata sui fotogrammi quando non è più necessaria.
- Quando possibile, evitate l'elaborazione di stringhe e array che può richiedere eccessive risorse della CPU.
- Tentate sempre di accedere alle proprietà direttamente anziché utilizzando i metodi getter e setter di ActionScript, che hanno costi superiori rispetto ad altre chiamate di metodo.
- Gestite gli eventi prudentemente. Mantenete gli array event listener compatti utilizzando condizioni per verificare se un listener esiste (non è `null`) prima di chiamarlo. Cancellate eventuali intervalli attivi chiamando `clearInterval` e rimuovete eventuali listener attivi chiamando `removeListener` prima di rimuovere il contenuto utilizzando `unloadapplication` o `removeapplicationClip`. Se alcune funzioni di ActiveScript fanno ancora riferimento ai dati SWF durante lo scaricamento di un videoclip, in Flash la memoria dati SWF non sarà raccolta nuovamente (ad esempio, da intervalli e listener).
- Quando le variabili non sono più necessarie, eliminatele o impostatele su `null` per contrassegnarle per la raccolta cestino. L'eliminazione delle variabili aiuta a ottimizzare l'uso della memoria in fase di runtime perché le risorse non più necessarie vengono rimosse dal file SWF. È preferibile eliminare le variabili anziché impostarle su `null`.
- Rimuovete esplicitamente i listener dagli oggetti chiamando `removeListener` prima della raccolta cestino.
- Se una funzione viene chiamata in modo dinamico e passa un insieme fisso di parametri, utilizzate `call` anziché `apply`.
- Rendete gli spazi dei nomi, come i percorsi, più compatti per ridurre il tempo di avvio. Tutti i livelli nel pacchetto sono compilati in un'istruzione `IF` e causano una nuova chiamata `Object` , pertanto la presenza di un numero inferiore di livelli nel percorso consente di risparmiare tempo. Un percorso con i livelli `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.funtionName`, ad esempio, causa l'instanziazione di un oggetto per `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`. Alcuni sviluppatori di Flash utilizzano software preprocessore per ridurre il percorso a un identificatore univoco, come `58923409876.functionName`, prima di compilare il codice SWF.
- Se un file è costituito da più file SWF che utilizzano le stesse classi ActionScript, escludete tali classi dalla selezione di file SWF durante la compilazione. Ciò consente di ridurre il tempo di download del file e i requisiti di memoria di runtime.
- Evitate di utilizzare `Object.watch` e `Object.unwatch`, poiché qualsiasi modifica alla proprietà di un oggetto richiede al lettore di determinare se è necessario inviare una notifica della modifica.
- Se il completamento del codice ActionScript eseguito su un fotogramma chiave nella timeline richiede più di 1 secondo, prendete in considerazione la divisione del codice da eseguire su più fotogrammi chiave.
- Rimuovete l'istruzione `trace` dal codice quando pubblicate il file SWF. Per eseguire questa operazione, selezionate la casella di controllo Omit Trace Actions (Ometti azioni di analisi) nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.
- L'eredità aumenta il numero di chiamate di metodo e utilizza più memoria: una classe che include tutte le funzionalità necessarie è più efficace in fase di runtime rispetto a una classe che eredita alcune funzionalità da una superclasse. Pertanto, può essere necessario arrivare a un compromesso di design tra l'estensibilità delle classi e l'efficacia del codice.
- Quando un file SWF carica un altro file SWF che contiene una classe ActionScript personalizzata (ad esempio, `foo.bar.CustomClass`), quindi scarica il file SWF, la definizione della classe rimane in memoria. Per salvare la memoria, eliminate in modo esplicito tutte le classi personalizzate nei file SWF scaricati. Utilizzate l'istruzione `delete` e specificate il nome della classe completo, ad esempio: `delete foo.bar.CustomClass.`
- Limitate l'uso delle variabili globali, poiché non vengono contrassegnate per la raccolta cestino se il videoclip che le ha definite viene rimosso.

- Evitate di utilizzare i componenti standard dell'interfaccia utente, disponibili nel pannello Componenti di Flash. Tali componenti sono progettati per essere eseguiti sui computer desktop e non sono ottimizzati per l'esecuzione sui dispositivi portatili.
- Evitate funzioni molto nidificate, se possibile.
- Evitate di fare riferimento a variabili, oggetti o funzioni non esistenti. A differenza della versione desktop di Flash Player, in Flash Lite 2 la ricerca dei riferimenti alle variabili non esistenti è lenta, pertanto le prestazioni possono risentirne negativamente.
- Evitate di definire le funzioni utilizzando sintassi anonima. Ad esempio, `myObj.eventName = function{ ...}`. Le funzioni definite in modo esplicito sono più efficaci, ad esempio `function myFunc { ...}; my Obj.eventName = myFunc;`.
- Riducete al minimo l'utilizzo di funzioni matematiche e di numeri con virgola mobile. Il calcolo di tali valori rallenta le prestazioni. Se è necessario utilizzare le routine matematiche, prendete in considerazione il ricalcolo dei valori e la memorizzazione in un array di variabili. Il recupero dei valori da una tabella dati è molto più veloce del calcolo in Flash in fase di runtime.

Gestione della memoria file di Flash Lite per i dispositivi portatili

In Flash Lite gli oggetti e le variabili ai quali i file non fanno più riferimento sono cancellati dalla memoria a intervalli regolari. Questo processo è chiamato raccolta cestino. In Flash Lite il processo di raccolta cestino viene eseguito ogni 60 secondi o quando l'uso della memoria file aumenta improvvisamente del 20% o di una percentuale superiore.

Sebbene non sia possibile controllare la modalità e la tempistica della raccolta cestino in Flash Lite, è tuttavia possibile liberare la memoria non necessaria in qualsiasi momento. Per le variabili di timeline o globali, utilizzate l'istruzione `delete` per liberare la memoria utilizzata dagli oggetti ActionScript. Per le variabili locali, come ad esempio una variabile specificata all'interno della definizione di una funzione, non è possibile utilizzare l'istruzione `delete` per liberare la memoria dell'oggetto, tuttavia è possibile impostare su `null` la variabile che fa riferimento a tale oggetto. In questo modo, è possibile liberare la memoria utilizzata dall'oggetto, ammesso che non vi siano ulteriori riferimenti a tale oggetto.

Nei due esempi di codice riportati di seguito viene mostrato come liberare la memoria utilizzata dagli oggetti eliminando la variabile che fa riferimento a tali oggetti. Gli esempi sono identici, con l'unica differenza che nel primo viene creata una variabile di timeline e nel secondo una variabile globale.

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Come spiegato precedentemente, non è possibile utilizzare l'istruzione `delete` per liberare la memoria utilizzata da una variabile di funzione locale. Impostate invece il riferimento alla variabile su `null`, per eseguire le stesse operazioni eseguibili con `delete`.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

Caricamento di dati dai dispositivi portatili in Flash Lite

Quando sviluppate i file per i dispositivi portatili, riducete al minimo la quantità di dati da caricare contemporaneamente. Se caricate dati esterni in un file Flash Lite (ad esempio, utilizzando`XML.load`), il sistema operativo del dispositivo può generare un errore di memoria se la memoria allocata per i dati in arrivo non è sufficiente. Questa situazione può verificarsi nel caso in cui la quantità totale di memoria rimanente non è sufficiente.

Un esempio è il caso in cui un file tenta di caricare un file XML di 100 KB, ma il sistema operativo del dispositivo ha allocato solo 30 KB per gestire il flusso di dati in arrivo. In tal caso, in Flash Lite viene visualizzato un messaggio di errore, in cui è indicato che la memoria disponibile non è sufficiente.

Per caricare grandi quantità di dati, raggruppate i dati in insiemi più piccoli, ad esempio in più file XML, ed eseguite diverse chiamate di caricamento dei dati per ciascun insieme. La dimensione di ciascun insieme di dati e, pertanto, il numero di chiamate di caricamento dei dati necessarie variano in base al dispositivo e al file. Per determinare un equilibrio appropriato tra il numero di richieste di dati e la possibilità di un errore della memoria, testate i file su più dispositivi di destinazione.

Per prestazioni ottimali, evitate di caricare e analizzare i file XML, se possibile. Memorizzate invece i dati in coppie nome/valore semplici e caricateli da un file di testo mediante `loadVars` o dai file SWF precompilati.

Esclusione delle classi dalla compilazione per Flash Lite

Per ridurre la dimensione dei file SWF, escludete le classi dalla compilazione ma conservate la possibilità di accedervi e utilizzarli per la verifica del tipo. Questa procedura è consigliabile, ad esempio, se sviluppate un file che utilizza più file SWF o librerie condivise, in particolare se accedono a molte classi uguali. L'esclusione di classi consente di impedirne la duplicazione all'interno dei file.

1 Create un nuovo file XML.

2 Assegnate al file XML il nome FLA_nomefile_exclude.xml, dove FLA_nomefile corrisponde al nome del file FLA senza estensione. Se il file FLA, ad esempio, è sellStocks.fla, il nome del file XML sarà sellStocks_exclude.xml.

3 Salvate il file nella stessa directory del file FLA.

4 Inserite i tag seguenti nel file XML:

```
excludeAssets>)
    <asset name="className1" />)
    <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

I valori specificati per gli attributi del nome nei tag `<asset>` sono i nomi delle classi che dovrebbero essere esclusi dal file SWF. Aggiungete tutti quelli richiesti dal file. Con il file XML seguente, ad esempio, vengono escluse dal file SWF le classi `mx.core.UIObject` e `mx.screens.Slide`:

```
<excludeAssets>)
    <asset name="mx.core.UIObject" />)
    <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Indice

A

accessibilità
- animazione 336
- assegnazione di nomi a pulsanti, campi di testo e oggetti 339
- per i clip filmato secondari 340
- componenti 346
- configurazioni supportate 335
- creazione di proprietà in ActionScript 344
- creazione di un ordine di lettura e di tabulazione con ActionScript 345
- creazione per schermate 354
- definizione per intere applicazioni Flash 340
- descrizioni per gli oggetti accessibili 340
- disattivazione delle etichette automatiche 342
- etichettatura automatica 339
- etichette di pulsanti e campi di testo 339
- Flash Player 335
- modalità Opaca senza finestra o Trasparente senza finestra 335
- navigazione da tastiera 337
- nomi di istanza 338
- ordine di lettura e di tabulazione predefiniti 341
- pagina Web Accessibilità di Adobe Flash 334
- prova del contenuto 337
- rilevamento degli screen reader con ActionScript 345
- screen reader 334
- titoli e descrizioni per le applicazioni Flash 340
- utenti audiolesi e 336

Accessibilità, pannello
- informazioni 337
- nome e etichetta automatica 339
- ordine di tabulazione 341

Accessibilità, pulsante della finestra di ispezione Proprietà 340

ActionScript
- classe per schermate 355
- creazione con Assistente script 367
- formattazione 373
- impostazioni di pubblicazione 393
- modifica delle preferenze 366
- nei dispositivi portatili 474
- ordine di lettura e di tabulazione per gli screen reader 345
- proprietà di accessibilità 344
- rilevamento degli screen reader 345
- schermate 359

ActionScript, modifica
- blocco degli script 378
- controllo della sintassi 377
- evidenziazione della sintassi 374
- importazione ed esportazione di script 378
- numeri di riga 375
- strumento Trova 376
- suggerimenti sul codice 372
- tasti di scelta rapida Esc 375
- visualizzazione dei caratteri nascosti 376

ActiveX, controlli 398

Adattata Web Snap, tavolozza dei colori 406

Adobe After Effects
- integrazione con Flash 302
- test di contenuto per dispositivi portatili creato in 56

Adobe Authorware, riproduzione di un file SWF Flash 398

Adobe Bridge
- aggiunta di file ai progetti Version Cue 93
- creazione di progetti Version Cue 90
- eliminazione di file e progetti Version Cue 94, 102
- ispezione dei server, dei progetti e dei file di di Version Cue 78
- visualizzazione dei file Version Cue 96

Adobe Design Center 9

Adobe Director, riproduzione di un file SWF Flash 398

Adobe Dreamweaver
- aggiornamento di file SWF per 426
- integrazione con Flash 398
- test di contenuto per dispositivi portatili creato in 57

Adobe Fireworks
- file PNG, importazione 128
- importazione di file da 128
- modifica di immagini bitmap importate 147

Adobe Flash
- creazione di contenuto per dispositivi portatili 53
- integrazione con Adobe Premiere Pro 300
- integrazione con After Effects 302
- integrazione con Dreamweaver 398
- integrazione con Illustrator 126
- uscita 52
- utilizzo con Device Central 410

Adobe Flash Player
- accessibilità 335
- codifica di testo 265
- configurazione dei server Web 411
- file, importazione 126
- formato file 398
- livelli 67
- modifica o disinstallazione 1
- ordine di lettura predefinito per gli screen reader 341
- personalizzazione del menu di scelta rapida 394
- scaricamento, simulazione 470
- sicurezza 411
- stampa dal menu di scelta rapida 442
- supporto per Unicode 265
- versione di debug 380

Adobe FreeHand
- file, esportazione 429
- finestra di dialogo Impostazioni di importazione 130
- importazione di file 129
- importazioni mediante gli Appunti 188

Adobe Illustrator
- compatibilità con Flash 131
- correzione degli effetti incompatibili 136
- esportazione di file AI 428
- importazione di file AI 131
- informazioni sull'importazione 131
- integrazione con Flash 126
- operazioni di copia e incolla 135
- opzioni di importazione per oggetti 136
- pannello Livelli 136

preferenze di importazione 134
test di contenuto per dispositivi portatili creato in 55
Adobe Illustrator, file
importare in Flash 127
Adobe Photoshop
compatibilità con Flash 139
esportazione di file 427
importazione di file 139
preferenze di importazione 141
test di contenuto per dispositivi portatili creato in 54
Adobe Premiere Pro
integrazione con Flash 300
test di contenuto per dispositivi portatili creato in 56
Adobe Version Cue
attivazione 83
componenti di Creative Suite 2 e Acrobat 8, uso 81
funzioni, disponibilità 80
informazioni 78, 79, 80
migrazione alla versione CS3 88
novità 78
rimozione dei file di progetto locali 94
visibilità dell'icona 86
Adobe Version Cue SDK 79
Adobe Version Cue, Amministrazione server
informazioni 107
scheda Avanzate 114
Adobe Version Cue, file
gestire 98, 100
icone di stato 95
inserire 99
modifica dei file utilizzati da un altro utente 97
ricerca 99
ripristinare 101
Adobe Version Cue, progetti
aggiunta di file 93
condivisione 92
creazione e modifica 90, 111
disconnessione 94
eliminare 94
informazioni 89
modifica delle proprietà 91, 111
Adobe Version Cue, revisioni PDF 117, 118, 119
Adobe Version Cue, server
attivazione di SSL 116
backup 115
icone di stato 82
impostazione dei proxy 115
installazione e configurazione 85, 86
modifica del nome 115
modifica della visualizzazione 83
riavvio 89, 116
Adobe Video Workshop 5
ADPCM, compressione per l'audio 280
After Effects. *Vedere* Adobe After Effects
Aggancia a pixel, comando 171
Aggancia agli oggetti, comando 171
Aggancia alla griglia, comando 23
Aggancia, opzione per l'interpolazione di movimento 230, 231
aggancio
alla griglia 23
a oggetti e pixel 170
ai pixel 171
tolleranza, impostazione per gli oggetti 154
Aggiorna, pulsante della finestra di dialogo Proprietà audio 280
aggiornamenti 10
aggiornamenti, download 10
aggiornamento dei file SWF di Flash per Dreamweaver 426
aggiornamento dei suoni 280
Aggiungi suggerimento forma, comando 234
AICC
comunicazione, informazioni 330
invio delle informazioni di tracciamento a un sistema LMS 329
preparazione di file conformi per il Web 331
tracciamento dei risultati del quiz 326
Alfa, effetto
proprietà di istanza 202
align (attributo) 423
All'avvio, preferenze 27
Allinea, pannello 189
allineamento
blocchi di testo 258
caratteri del testo 257
oggetti 189, 190
Allineamento HTML, impostazione di pubblicazione 403
allineamento, HTML (impostazione di pubblicazione) 403
Amministrazione server Adobe Version Cue
visualizzazione di resoconti 115
Amministrazione server Version Cue
accesso 107
creazione di utenti e gruppi di utenti 108
creazione e gestione di progetti 111
importazione ed esportazione di utenti 108
requisiti software 107
Ancoraggio con nome sulla scena, preferenza 28
Andamento personalizzato in entrata o in uscita, finestre di dialogo 232
Andamento, opzione
curva di andamento personalizzata 232
animazione
Vedere anche animazioni, fotogrammi di animazione
accessibilità 336
collegamento livelli a un tracciato movimento 232
confronto tra immagini e clip filmato 203
conversione in un simbolo di clip filmato 198
creazione di fotogrammi chiave nell' 216
estensione delle immagini di sfondo in diversi fotogrammi 222
fotogramma per fotogramma 218
Fotogramma singolo, opzione 203
fotogrammi nella linea temporale 217
frequenza fotogrammi 217
immagini statiche 222
inserimento di fotogrammi 218
interpolata 227
inversione della sequenza di 219
modifica di più fotogrammi 219
modifica di un fotogramma nella linea temporale 218
modifica o eliminazione di fotogrammi nella linea temporale 218
Riproduci una volta, opzione 203
scollegamento dei livelli da un tracciato movimento 232
spostamento di un'intera 220
tecnica Onion skin 219
tracciati movimento 231
trascinamento di un elemento della libreria in un fotogramma chiave 219
visualizzazione di fotogrammi come contorni Onion skin 219

animazione fotogramma per fotogramma 218
animazione, interpolazione
gruppi 228
istanze 228
tipo 228
animazioni
nei dispositivi portatili 471
Annulla
pulsante del pannello Trasforma 195
Annulla, comando 44
annullamento delle trasformazioni 195
annullamento di passaggi
con il pannello Cronologia 45
e ripetizione 44
e ripetizione, con le schermate 354
Anteprima pubblicazione, comando 410
antialiasing
bitmap 463
caratteri del dispositivo 246
forme 463
GIF esportato 405
oggetti negli Appunti 188
personalizzato 246
PNG esportato 407
testo 463
Antialiasing per animazione, opzione 246
Antialiasing per leggibilità, opzione 246
Antialiasing, comando 463
applicazione form 347
Applicazione form Flash 347
applicazioni Adobe Flash
opzioni di accessibilità 340
applicazioni Flash
assegnazione di nomi per l'accessibilità 340
Appunti
importazione 188
preferenze 28
Apri come libreria, comando 62
Apri, comando 50
archiviazione ed estrazione dei file, in Version Cue 103, 105
area di lavoro
informazioni 14
area di lavoro predefinita
ripristinare 15
Area sensibile, interazione
configurazione nella finestra di ispezione dei componenti 324
nomi delle risorse 320
aree di lavoro
personalizzare 19
Assistente script, casella degli strumenti Azioni 367
assoluto, percorso target 68
Attiva pulsanti semplici, comando 209
attivazione del debug remoto 382, 392
attivazione del software 1
audio
nelle applicazioni accessibili 342
librerie condivise, aggiunta 146
ricerca e sostituzione 75
audio in streaming 275
Authorware. *Vedere* Adobe Authorware
automazione delle operazioni 47
autorizzazioni
assegnazione a utenti e gruppi Version Cue 109
avvertenza, preferenze 26, 27
avvertenze del compilatore 391
Avvia una revisione, comando, nelle revisioni Version Cue PDF 117
Avvio, opzione per l'audio 277
azioni
eliminazione 368
riordinamento 368
selezione 368
stampa 364
standard di codifica 445
tasti di scelta rapida 368
Azioni, casella degli strumenti
aggiunta di un'azione nella 368
ridimensionamento 364
visualizzazione delle descrizioni degli elementi nella 368
Azioni, pannello 39
casella degli strumenti Azioni 363
creazione di codice nel 365
informazioni sul 362, 363
riquadro dello script 363
Script navigator 364

B

Bacchetta magica, modificatore per lo strumento Lazo 148
backup di progetti Adobe Version Cue 113
barra degli strumenti principale 24
barra degli strumenti, personalizzazione 24
barra di modifica 24
base (attributo) 423
bgcolor (attributo o parametro) 422
bilanciamento della punteggiatura, controllo 377
bitmap
compressione per i dispositivi portatili 473
nei dispositivi portatili 472
Bitmap su Appunti, preferenza 28
bitmap, ricerca e sostituzione 75
Blocca lo script, opzione del pannello Azioni 379
Blocca riempimento, modificatore 183
Blocca, comando 186
blocchi di testo
ampliamento 252
aspetto 250
ridimensionamento 252
selezione 186, 252
blocchi file, rimozione in Version Cue 116
blocco di livelli e di cartelle di livelli 36
blocco di protezione, in Version Cue
attivazione 111
rimozione 116
blocco di script, informazioni 379
BMP, file
esportazione 429
importazione 126
Bottiglia inchiostro, strumento 179
Bridge Home 8

C

campi di testo
assegnazione di nomi per l'accessibilità 340
visualizzazione delle proprietà per il debug 388
campi di testo di input
assegnazione di nomi per l'accessibilità 339
descrizioni accessibili 340
disattivazione delle etichette accessibili 342
campi di testo dinamici
assegnazione dei nomi in un'interazione di apprendimento 318
campi di testo dinamico
descrizioni accessibili 340

Campioni colore, pannello
Aggiungi colori, opzione 175
carica colori predefiniti 175
ordinamento 175
Salva colori, opzione 176
Sostituisci colori, opzione 176
Web 216, opzione 175
Canale destro, opzione per l'audio 276
Canale sinistro, opzione per l'audio 276
Cancella file locali, comando, in Bridge 97
Cancella fotogramma chiave, comando 67, 219
Cancella, comando 189
Cancella, metodo di fusione 243
cancellazione completa dello stage 169
Carattere dispositivo, impostazione di pubblicazione 402
caratteri
creazione di simboli di carattere 254
del dispositivo e incorporati 247
dispositivo 260
impostazione degli attributi del testo 256
mappatura 249
ottimizzazione 462
proprietà 257
scelta 257
selezione 257
selezione dell'intervallo dei caratteri incorporati 262
Unicode 262
caratteri del testo
dispositivo 247, 260
incorporati 247
profili 247
proprietà 257, 258
scelta 257
selezione 257
sostituzione dei caratteri mancanti 249
caratteri di testo
simboli, creazione 254
caratteri dispositivo 247, 260
caratteri incorporati
selezione 262
tabella XML 262
caratteri sostitutivi
disattivazione dell'avviso 250
eliminazione 249
impostazioni 249
visualizzazione 249
Carica clip filmato esterno, comportamento 213
Carica colori predefiniti, opzione 175
Carica grafico, comportamento 213
caricamento dei dati
nei dispositivi portatili 476
cartella Data, in Version Cue 87
cartelle
operazioni con i progetti 59
nel pannello Libreria 63
ridenominazione, nei progetti 60
cartelle di livelli
blocco 36
copia del contenuto 36
creazione 34
eliminazione 37
modifica 36
modifica dell'ordine 37
organizzazione 37
ridenominazione 36
casella degli strumenti Azioni
voci in giallo nella 374
chiusura dei progetti 60
cicli
nel contenuto accessibile 336
classi
esclusione dalla compilazione 476
classid (attributo) 420
clip compilati, pannello Libreria 62
clip filmato
accessibilità per gli oggetti secondari 340
controllo con comportamenti 213
controllo con il percorso target 70
creazione di istanze di simboli 201
descrizioni accessibili 340
elemento principale, informazioni 68
elemento secondario, informazioni 68
elenco degli oggetti 387
elenco delle variabili 387
istanze di simboli, creazione 201
linee temporali 68
modifica delle proprietà nel Debugger 383
nidificazione 68
relazione principale-secondario 68
simboli 197
codebase (attributo) 421
codice
formattazione 373
ritorno a capo automatico 375
scorrimento delle righe 385
selezione di una riga 384
visualizzazione dei numeri di riga 375
codice di formattazione 373
codifica del testo 378
collaborazione, in Version Cue 90
Collega linee, preferenza 154
collegamento dei blocchi di testo 256
Collegamento, opzione per il testo 256
colorazione
chiusura degli spazi con lo strumento Secchio di vernice 180
strumenti 155
Colore evidenziazione, preferenza 28
Colore, pannello 178
colori
copiatura con lo strumento Contagocce 182
creazione e modifica di colori uniformi 178
duplicazione 175
eliminazione 175
importazione ed esportazione di tavolozze 175
impostazione numero massimo 406
interpolazione 202
modifica con la finestra di ispezione Proprietà 176
modifica e creazione di colori uniformi 178
nella casella degli strumenti Azioni 374
ordinamento nel pannello Campioni colore 175
ottimizzazione 462
ricerca e sostituzione 74
salvataggio della tavolozza corrente come predefinita 175
scelta per il testo 257
selezione con la finestra di ispezione Proprietà 177
selezione di un riempimento uniforme 177
sfondo 51
sfondo del documento 51
tavolozza predefinita 175
tavolozza web-safe 175
tratto e riempimento predefiniti, selezione 176
colori con gradiente 179

colori RGB, importazione ed esportazione 175
comandi
Vedere anche i nomi dei singoli comandi
esecuzione 47
scaricamento 47
scelte rapide da tastiera 122
Comandi, menu
creazione e gestione dei comandi 47
esecuzione di comandi 47
Esegui comando, opzione 47
Modifica elenco comandi, opzione 47
passaggi non ripetibili 48
Richiama altri comandi, opzione 47
riutilizzo di comandi 47
comando Fotogramma chiave 66
comando Inserisci Fotogramma chiave 66
Completa, comando 463
Componente MediaController, informazioni 307
Componente MediaDisplay, informazioni 307
componenti 62
accessibilità 346
interazioni di apprendimento 329
MediaController 305
MediaDisplay 305
MediaPlayback 305
schermate e 360
comportamenti
Carica clip filmato esterno 213
Carica grafico 213
controllo delle istanze tramite i 213
Duplica clip filmato 213
informazioni su 368
Inizia trascinamento clip filmato 213
Interrompi trascinamento clip filmato 213
navigazione e controllo delle schermate 357
Porta avanti 213
Porta in primo piano 213
Porta sullo sfondo 213
Sposta dietro 213
transizioni tra schermate 358
Vai a e interrompi fotogramma o etichetta 213
Vai a e riproduci fotogramma o etichetta 213
video, aggiunta e configurazione 305
video, controllo della riproduzione video 304
compressione
per i dispositivi portatili 473
compressione dell'audio 279
compressione senza perdita, per le bitmap 146
Compressione, menu per l'audio 280
Concatenamento, opzione
per i simboli di carattere 255
configurazione di un server per Flash Player 411
conflitti di file in Adobe Version Cue 106
connetti al server, comando, in Version Cue 87
Contagocce, strumento 182
contenuto Adobe Flash
ottimizzazione per dispositivi portatili 471
contenuto Flash, allineamento e ritaglio 403
contorni
modifica del colore per i livelli 35
visualizzazione per il contenuto dei livelli 35
Contorni Onion skin, pulsante 219
Contorno, comando 463
controlli da tastiera
e Prova filmato 380
nel contenuto accessibile 337
controlli della struttura ad albero, scelte rapide da tastiera 44
controllo
sintassi e punteggiatura 377
controllo delle versioni
apertura di un file 61
definizione di un sito 60
modifica di siti 61
procedure ottimali 444
risoluzione problemi di impostazione della cartella remota 61
controllo di definizione del punto finale, per l'audio 278
controllo di definizione del punto iniziale, per l'audio 278
controllo ortografico 253, 254
convenzioni di denominazione
variabili 372
Converti in simbolo, comando 198
Converti linee in riempimenti, comando 170
Converti stereo in mono 280
copia
contenuto di una cartella di livelli 36
livelli 36
passaggi di cronologia 46
Copia fotogrammi, comando 67, 219
copiatura
oggetti 188
schermate 352
Corrispondenza/Contenuto, opzione 51
Corrispondenza/Stampante, opzione 51
Crea copia, pulsante del pannello Trasforma 188
creare e nascondere 231
creazione automatica degli account utente, attivazione in Version Cue 116
creazione degli account utente, attivazione funzione automatica in Version Cue 116
crenatura 257
Cronologia, pannello
copiare e incollare passaggi 46
panoramica 45
passaggi, ripetizione 46
pulsante Riproduci 46
Salva come comando, opzione 47
salvataggio di comandi 47
schermate 354
curve
disegnare con lo strumento penna 164
ottimizzazione 169
raddrizzamento e smussatura 168
regolazione di punti e di maniglie tangenti 167
regolazione di segmenti 167
rimodellare 160
trascinamento di maniglie tangenti 167

D

dati di tracciamento cumulativi, accesso nelle interazioni di apprendimento 332
debug
con l'istruzione trace 388
da una postazione remota 381, 392
Debug Player 380
elenco degli oggetti 387
elenco delle variabili 387
file remoti 391
file, protezione tramite password 399

modalità 389
proprietà del campo di testo 388
uso del pannello Output 386
variabili 391
Debug Player 380
debug remoto 381, 392
debug remoto (AS3) 391
Debugger
attivazione del debug remoto 382, 392
elenco di controllo 383
impostazione dei punti di interruzione 384
pulsanti nel 385
scheda Proprietà 383
selezione dal menu di scelta rapida 382, 392
variabili 382
debugger
ActionScript, informazioni 389
deformazione degli oggetti 193
descrizioni comandi. *Vedere* suggerimenti sul codice
Deseleziona tutto, comando 186
Design Center 9
devicefont (parametro) 420
di Adobe Video Workshop 5
Differenza, metodo di fusione 243
diffusione dei file SWF di Flash 398
dimensione file
riduzione per i dispositivi portatili 476
dimensione in punti, scelta 257
Dimensione spazio, modificatore dello strumento Secchio di vernice 180
dimensioni
impostazione per il documento 51
predefinite per il documento 51
pubblicazione di file SWF di Flash 402
dimensioni dello stage 51
Director. *Vedere*Adobe Director
Disconnetti, comando, in Version Cue 94
Disegna il bordo e lo sfondo, opzione per il testo dinamico 253
disegnare
tracciati con lo strumento penna 164
disegno
aggancio a oggetti e pixel 170
aggancio dei punti finali delle linee 154
bordi dei riempimenti, sfumatura 170
cancellazione di linee e forme 169
comando Unione 153
combinazione di oggetti 153
conversione di linee in riempimenti 170
curve, ottimizzazione 169
curve, smussatura 154
espansione di forme 170
forme, modifica 170
Intersezione, comando 153
introduzione interattiva 150
linee e curve precise 162
linee, conversione in riempimenti 170
linee, rette 156
Matita, strumento 155
modello Disegno oggetto 153
oggetti, aggancio 170
ovali e rettangoli 156
Pennello 159
pixel, aggancio 171
poligoni e stelle 158
punti curva e punti d'angolo 166
punti di ancoraggio 162, 167
punti finali delle linee, aggancio 154
raddrizzamento e smussatura delle linee 168
rettangoli arrotondati 158
rimodellazione di linee e forme 167
Ritaglio interno, comando 154
Ritaglio, comando 154
segmenti di linea, regolazione 167
sfumatura dei bordi dei riempimenti 170
stelle 158
strumenti, informazioni 155
strumento Penna 162
tolleranza precisione clic 154
tolleranze per ridisegno e raddrizzamento 154
tratti del pennello 159
visualizzazione dei punti di ancoraggio sulle forme 167
dispositivi mobili, modelli 76
dispositivi portatili
ottimizzazione del contenuto Flash 471
dissolvenza in entrata o in uscita 228
Dissolvenza, opzioni per l'audio 276
distorsione degli oggetti 193
distrattori area sensibile, aggiunta e rimozione 324
distrattori grafici, registrazione in un'interazione di apprendimento 318
Distribuisci su livelli, comando 228
distribuzione
file SWF di Flash 398
oggetti in alto, in basso, a sinistra, a destra o al centro 190
oggetti sui livelli 228
dithering dei colori, file GIF 406, 408
Dividi, comando
bitmap 148
gruppi 190
istanze 190
istanze di simboli 203
testo 190, 256
documenti
accelerazione della visualizzazione 462
Antialiasing, visualizzazione 463
apertura di una nuova finestra 50
applicazione form 347
caricamento in Flash Player 67
colore di sfondo, impostazione 51
colori, ottimizzazione 462
Completa, visualizzazione 463
Contorno, visualizzazione 463
creazione da modello 50
dimensioni dello stage, impostazione 51
dimensioni, impostazione 51
elementi e linee eliminate, rimozione e salvataggio 45
elementi e linee, ottimizzazione 462
finestra di ispezione Proprietà, modifica 51
Flash Player, caricamento 67
frequenza di fotogrammi, impostazione 51
gerarchia delle schermate 348
livelli 67
menu di scelta rapida, personalizzazione 394
modello, creazione da 50
modello, salvataggio come 52
modifica 50, 51
presentazione diapositive 347
proprietà, impostazione 50
Rapido, visualizzazione 463
rapporto dimensioni, generazione 470
salvataggio all'uscita 52
salvataggio di documenti Flash 52
salvataggio in formato Flash MX 52

unità di misura dei righelli, impostazione 51
uscita, salvataggio 52
documenti caricati, controllo 70
Documento, comando 50
documento, impostazione
colore di sfondo 51
dimensioni dello stage 51
frequenza di fotogrammi 51
proprietà 50
unità di misura dei righelli 51
documento, impostazioni
dimensioni 51
download
aggiornamenti, plug-in e versioni di prova 10
Dreamweaver. *Vedere* Adobe Dreamweaver
Duplica clip filmato, comportamento 213
Duplica simbolo, comando 199
duplicazione
progetti Version Cue 112
simboli 199

E

editor di immagini esterno e bitmap importate 147
effetti della linea temporale
descrizione e impostazioni 225
modifica 226
effetti linea temporale
aggiunta 224
eliminazione 227
tipi di oggetti 224
effetto alfa
trasparenza parziale 405
Effetto avanzato per le istanze di simbolo 202
Effetto, menu della finestra di ispezione Proprietà 276
effettuazione di ricerche
guida 3
Elabora marcatori Onion skin, pulsante 219
elementi di librerie condivise
aggiornamento o sostituzione durante la creazione 208
durante il runtime 206
durante la creazione, informazioni 206
Elenca oggetti, comando 387
Elenca variabili, comando 387
Elimina area di lavoro, comando 20
Elimina gradienti, opzione 405, 407
eliminazione
azioni 368
commenti, nelle revisioni Version Cue PDF 119
elementi, con salvataggio dei documenti 45
eliminazione definitiva di file e cartelle, in Version Cue 101
file e cartelle in Version Cue 101
fotogrammi o fotogrammi chiave 67, 218
linee 169
oggetti 188
progetti, in Version Cue 94
revisioni PDF, in Version Cue 118
scene 72
schermate 353
eliminazione di livelli e cartelle di livelli 37
Enhanced Metafile, file (Windows)
esportazione 429
importazione 126
EPS, file
esportazione 429
errori nel codice 391
Esci, comando 52
esecuzione del debug 389, 390
eseguire i comandi con Esegui comando 47
Espandi riempimento, comando 170
Esplora filmato
filtraggio degli elementi visualizzati 40
informazioni 39
informazioni sulle istanze 204
istanze 204
menu di scelta rapida 40
menu opzioni 40
per le schermate 351
selezione di voci 40
Trova, casella di testo 40
visualizzazione della definizione del simbolo 204
Esporta per condivisione in runtime, opzione 207
esportazione
file Windows Metafile 433
immagini 426
progetti Version Cue 113
script e codifica del linguaggio 377
tavolozze di colori 175
trasparenza 407
estrazione e ritiro dei file, in Version Cue 95
etichettatura automatica 340
accessibilità, informazioni 339
disattivazione 342
Evento, opzione per l'audio 277
evidenziazione della selezione, per gli oggetti 185
Extra 7

F

file
apertura, con controllo versione 61
chiusura, nei progetti 60
eliminazione, nei progetti 59
importazione 125
individuazione di file mancanti, nei progetti 60
salvataggio, nei progetti 60
spostamento e apertura, nei progetti 59
file AI
importazione 131
importazione nella libreria di Flash 133
file AVI, esportazione 433
file collegati
in Version Cue 99
file di configurazione 395
file di FutureSplash Player, importazione 126
file di progetto locali, in Version Cue
modifica 95, 105
rimozione 97
file di Silicon Graphics, importazione 126
file DXF di AutoCAD, importazione 130
file EPS
in file FreeHand importati 130
importazione 129
file FLV
riproduzione dinamica di file esterni 303
file GIF
esportazione 428
formato di file GIF89a 404
pubblicazione 404
file GIF animati
importazione 126
pubblicazione 404
file JPEG
pubblicazione 406
file MacPaint, importazione 126
file PNG
opzioni dei filtri PNG 408
pubblicazione 407

file Sound Designer II, importazione 275
file Sun AU, importazione 275
file SWF
compressione JPEG 399
configurazione per server di tipo MIME 411
menu di scelta rapida 402
ordine di caricamento dei fotogrammi 399
protezione da importazione 399
ripetizione continua 402
riproduzione 402
sostituzione caratteri di sistema 402
file SWF di Flash, distribuzione 398
file XML 272
file. Vedere Adobe Version Cue, file
filtri 240
animazione 236
applicazione 237, 239, 240, 241, 242
informazioni 236
prestazioni di Flash Player 237
salvataggio delle impostazioni predefinite 238
filtro bagliore con gradiente, applicazione 241
filtro bagliore, applicazione 240
Filtro ombra esterna 238
filtro regola colore, applicazione 242
filtro sfocatura 239
filtro smussatura con gradiente, applicazione 241
filtro smussatura, applicazione 240
finestra di dialogo Adobe, in Version Cue 82
Finestra di ispezione dei componenti
Area sensibile, interazione 324
Oggetti sensibili, interazione 323
opzioni di navigazione 327
opzioni di risposta 326
opzioni Knowledge Track 326
parametri del quiz 310
Riempi lo spazio vuoto, interazione 322
Scelte multiple, interazione 325
Trascina e rilascia, interazione 321
Vero o falso, interazione 326
Finestra di ispezione Proprietà
strumenti 155
finestra Script
informazioni 363
informazioni sul file XML dei punti di interruzione 385
finestra script
informazioni 364
finestra, apertura di una nuova 50
Fireworks. *Vedere* Adobe Fireworks
FLA, file
salvataggio 52
stampa 434
Flash Player, versione autonoma 398
Flash Player. *Vedere*Adobe Flash Player
Flash. *Vedere* Adobe Flash
Flash.*Vedere* Adobe Flash
FlashType
Antialiasing per leggibilità, opzione 246
antialiasing personalizzato 246
flusso del testo orizzontale 252
flusso di simboli 127
FLV, file
esportazione e importazione 430
font
incorporamento 260
trovare e sostituire 73
formati di file
importazione 126
formati di file di esportazione 427
formati file
esportazione 427
formati alternativi 397
formato Flash MX, salvataggio come 52
forme
aggancio 170
cancellazione 169
copiatura 188
espansione 170
inclinazione 194
incollatura 188
modifica 170
modifica in scala 193
raggruppamento 190
riconoscimento e disegno 154
riflessione 195
rimodellazione con lo strumento Selezione 167
rotazione 194
selezione 185
tolleranza per il disegno di forme geometriche 154
visualizzazione dei punti di ancoraggio 167
Fotogramma chiave vuoto, comando 66, 218
Fotogramma chiave, comando 216, 218
Fotogramma singolo, opzione 203
Fotogramma, comando 66, 218
fotogrammi
animazione, modifica 218
animazione, nella linea temporale 217
conversione di fotogrammi chiave 219
conversione di fotogrammi chiave in 67
copia 67, 219
eliminazione 218
esportazione come immagini statiche 426
fotogrammi chiave, conversione 219
immagini statiche, esportazione 426
immagini, registrazione nelle 219
incollare 219
inserimento 66, 218
modifica della visualizzazione 33
modifica di più 219
modifica in un'animazione 218
nei dispositivi portatili 473
prova delle prestazioni con Profilo ampiezza di banda 470
registrazione immagini nei 219
rimozione 67
stampa 442
tecnica Onion skin 219
trascinamento nella linea temporale 218
visualizzati nella linea temporale 31, 65
visualizzazione come contorni Onion skin 219
visualizzazione del contenuto 22
visualizzazione delle anteprime 34
fotogrammi chiave 227
animazione fotogramma per fotogramma 218
animazione, fotogramma per fotogramma 218
conversione in fotogrammi 67
creazione 216
creazione di fotogrammi vuoti 218
durata, estensione 219
eliminazione 218
fotogrammi, conversione 219
immagini, estensione 222
inserimento 66, 218
interpolazione di movimento 231
rimozione 67
selezione di elementi inclusi tra due 186

trascinamento in sequenze di fotogrammi interpolati 219
utilizzo 66
fotogrammi chiave, vuoti
creazione 66
fotogrammi della linea temporale, informazioni 218, 219
fotogrammi interpolati, trascinamento di fotogrammi chiave 219
Fotogrammi, pulsante in Modifica involucro 278
Freccia, strumento. *Vedere* Selezione, strumento
FreeHand. *Vedere* Adobe FreeHand
Frequenza campionamento
per compressione audio ADPCM 280
per compressione audio Nessuna 280
frequenza dei fotogrammi
nelle animazioni 217
frequenza di fotogrammi
impostazione 51
Frequenza fotogrammi, opzione 51
fusioni, nei file di FreeHand importati 129

G

Genera rapporto dimensioni, opzione 470
gerarchia, clip filmato principali-secondari 68
GIF animati, file
esportazione 428
GIF, file
importazione 126
Gomma, strumento 169
Gradiente lineare, opzione 179
Gradiente radiale, opzione 179
Gradienti su Appunti, preferenza 28
grafica vettoriale
confronto con bitmap 150
creazione da immagini bitmap importate 148
importazione mediante gli Appunti 188
nei dispositivi portatili 472
grafici
comportamento di caricamento 213
Grafico fotogramma per fotogramma, nel Profilo ampiezza di banda 470
Grafico in streaming, nel Profilo ampiezza di banda 470
griglie 23
griglie, informazioni 23
gruppi
blocco 186
creazione 190
divisione 190
modifica 190
selezione 186
gruppi di utenti, creazione in Amministrazione server Version Cue 108
Guida
informazioni 2
scelta dei testi della Guida 4
guida
sensibile al contesto 3
Guida di Adobe 2
Guida movimento, comando 231
guida sensibile al contesto 3
Guidato, opzione 232
guide
blocco 23
eliminazione 23
impostazione delle preferenze 23
uso 22

H

height (attributo) 402, 420
HTML
impostazioni di pubblicazione 401
modelli 414
opzione, per i campi di testo dinamico 253
pubblicazione di modelli 414
riferimento tag 418

I

icone
al di sopra del riquadro dello script 365
nel Debugger 385
pannelli ridotti a 19
identificatori, assegnazione all'audio 146
Ignora impostazioni audio, opzione 400
Illustrator. *Vedere* Adobe Illustrator
immagine AutoCAD DXF 429
immagini
creazione di istanze di simboli 201
esportazione 426
importazione 124, 125
impostazione delle opzioni di animazione 203
immagini bitmap
antialiasing 28, 146, 463
compressione come file JPEG o PNG 146
confronto con immagini vettoriali 150
conversione in grafica vettoriale 148
divisione 148
importazione 145, 188
impostazione delle opzioni di compressione 146
impostazione delle proprietà 146
mantenimento della trasparenza durante l'importazione 124
modifica 147
modifica aree riempite 148
immagini in scala di grigi
nei file di FreeHand importati 129
immagini statiche
esportazione 426
informazioni 222
immagini statiche, esportazione di fotogrammi come 426
Immissione di caratteri asiatici su una tastiera occidentale 264
impilamento degli oggetti 189
Importa dati Version Cue CS2, comando 88
Importa per condivisione in runtime, opzione 207
Importa, comando 125
Importatore file AI, pannello Livelli 136
Importazione
suoni 275
importazione
bitmap con trasparenza 124
file bitmap o vettoriali 125
file FLV 285, 430
file FreeHand e PNG di Fireworks 124
file nel documento Flash corrente 125
file TGA 126
file TIFF 126
formati supportati da QuickTime 4 126
immagini bitmap 145
script e codifica del linguaggio 377
sequenza di file 125
tavolozze di colori 175
video QuickTime collegati 290
impostazione di una versione precedente come versione corrente 100, 104

Impostazione pagina, comando (solo Windows) 434
impostazioni dei metodi di fusione 243
impostazioni di pubblicazione
ActionScript 393
creazione di HTML 401
modifica 393
Impostazioni di scaricamento, comando 470
Impostazioni importazione PNG, finestra di dialogo 129
inclinazione
oggetti 194
mediante pannello Trasforma 194
#include, azione nel testo in più lingue 273
Incolla fotogrammi, comando 67, 219
Incolla in posizione, comando 188
Incolla, comando 188
incollare
passaggi di cronologia 46
schermate 352
incollatura
oggetti 188
indicatore di riproduzione, spostamento 33
Informazioni, pannello
spostamento di oggetti 188
ingrandimento 22
ingrandimento/riduzione 22
Ingranditore, strumento 22
Inizia trascinamento clip filmato, comportamento 213
Inserisci fotogramma chiave vuoto, comando 66, 218
Inserisci fotogramma chiave, comando 218
Inserisci livello, comando 34
Inserisci percorso target, pulsante 70
Inserisci, comando
in Version Cue 99
Integrazione di Device Central
Flash 410
interazioni di apprendimento
aggiunta a un documento 314
componenti, aggiunta 329
dati di tracciamento cumulativi 332
nei documenti 309
modifica in un quiz 311
opzioni di commento 326
opzioni Knowledge Track 326
registrazione dei distrattori grafici 318
requisiti di sistema 308
rimozione dalla linea temporale 316
risorse 317
risorse della libreria comune, gestione 316
script LToolboxClass 333
testo della domanda, aggiunta 312
Interlacciamento
file JPEG 407
interlacciamento
file GIF 405
file PNG 407
interlinea 258
Internet Explorer 398
interpolazione 227
colori dei simboli 228
forme 227
informazioni 227
lungo un tracciato 231
movimento 227, 228
tracciati movimento per 231
interpolazione di movimento
collegamento e scollegamento di livelli a un tracciato movimento 232
comando Crea interpolazione movimento 230
informazioni 228
lungo un tracciato 231
opzione Interpolazione movimento 229
Interrompi trascinamento clip filmato, comportamento 213
Interrompi, opzione per l'audio 277
Inverti, comando, per l'animazione 219
Inverti, metodo di fusione 243
Involucro, modificatore 193
istanze, simbolo
colore e trasparenza, modifica 202
comportamenti 203, 213
creazione 201
denominazione 201
divisione 190
informazioni 196
informazioni, visualizzazione 204
pannello Informazioni 204
proprietà, modifica 201
scambio 202
scollegamento dal simbolo 203
istruzioni
riordinamento 368
trace 388

J

JavaScript, istruzione alert 388
JPEG, file
importazione 126

L

Lazo, strumento
Modalità poligono 186
modificatore Bacchetta magica 148
modificatore Impostazioni bacchetta magica 148
selezione di oggetti 186
Libreria, pannello
aggiunta di un elemento a un documento 63
cartelle, utilizzo 63
colonne 63
eliminazione di elementi 64
informazioni 38
oggetto grafico, conversione in un simbolo 63
opzioni menu 63
ricerca di elementi inutilizzati 65
ridimensionamento 63
uso di un elemento in un altro documento 63
utilizzo 62
utilizzo di cartelle 63
visualizzazione ingrandita 63
visualizzazione ridotta 63
librerie
apertura da altri file Flash 62
comuni 65
condivise, utilizzo 206
creazione permanente 65
elementi, risoluzione di conflitti 205
incluse in Flash 65
risoluzione di conflitti tra elementi 205
suoni 276
Librerie comuni, sottomenu 65
librerie condivise
aggiunta di audio 146
simboli di carattere 254
utilizzo degli elementi 206
librerie, scelte rapide da tastiera per gli elementi 44
Linea temporale
inserimento di fotogrammi 66
visualizzazione dei fotogrammi, modifica 33

linea temporale
aggancio alla finestra dell'applicazione 32
alias principale 69
alias, principale 69
altezza livello, modifica 35
aspetto, modifica 32
blocco delle cartelle di livelli 36
blocco di livelli 36
campi dei nomi dei livelli 33
in clip filmato 68
conversione di fotogrammi chiave in fotogrammi 67
copia e incolla di fotogrammi 67, 219
eliminazione di fotogrammi o fotogrammi chiave 67
fotogrammi 66
fotogrammi chiave 66
fotogrammi chiave, conversione in fotogrammi 219
fotogrammi chiave, creazione nella 216
fotogrammi chiave, eliminazione 218
fotogrammi di animazione nella 217
fotogrammi, eliminazione 218
fotogrammi, tecnica Onion skin 219
indicatore di riproduzione 33
modifica 218, 219
nascondere i livelli 35
numero di livelli visualizzati, modifica 36
operazioni con i fotogrammi 31, 65
opzione Anteprima 34
ordine dei livelli, modifica 37
ordine delle cartelle di livelli, modifica 37
percorsi target 69
percorso target assoluto 68
percorso target relativo 68
più linee temporali 67
procedure ottimali 443
ridimensionamento 33
trascinamento 32, 218
uso 31, 65
visualizzazione dei livelli come contorni 35
visualizzazione delle anteprime dei fotogrammi 34
Linea, strumento 156
linee
conversione in riempimenti 170
disegnare con lo strumento penna 164
modifica con lo strumento Bottiglia inchiostro 179
raddrizzamento 168
rimozione con lo strumento Gomma 169
selezione di stile e spessore 176
selezione, collegate 186
strumento Gomma, rimozione 169
linee e punti di direzione, informazioni 161
lingue, uso di più lingue negli script 377
Live Effects, abilitazione o disabilitazione 238
LiveDocs 2
livelli
aggiunta di una cartella di livelli 35
assegnazione di un nome nei percorsi target 68
blocco 36
copia 36
creazione 34
eliminazione 37
in Flash Player 67
guidati 232
informazioni 34
Inserisci livello, pulsante 34
livelli guida 37
maschera 222
mascheratura di livelli aggiuntivi 223
modifica 36
modifica del colore del contorno 35
modifica del numero di livelli visualizzati 36
modifica dell'altezza 35
modifica dell'ordine 37
nascondere e mostrare 35
nascondere e visualizzare 35
organizzazione 37
percorso assoluto 68
ridenominazione 36
scollegamento di livelli mascherati 223
selezionare 36
selezione 186
visualizzazione come contorni 35
Livelli di annullamento, preferenza 27
livelli guida 37
livelli maschera
collegamento di livelli aggiuntivi 223
creazione 223
informazioni 222
Livello, comando 34
loadMovie, azione e livelli 67
loop (attributo o parametro) 421
LOOP, parametro delle impostazioni di pubblicazione 402
luminosità
regolazione in Illustrator 16
Luminosità, effetto 202

M

maniglie tangenti, regolazione 167
Mano, strumento 22
Mappatura caratteri predefinita, preferenza 26
marcatori Onion skin
modifica della visualizzazione 219
spostamento 219
Margini di stampa, comando (solo Macintosh) 434
margini testo 258
Massimo colori, opzione 406
MediaPlayback, componente 307
memoria
gestione nei dispositivi portatili 475
menu (attributo/parametro) 423
Menu a comparsa Opzioni di visualizzazione 375
menu Controllo, Prova scena e Prova filmato 470
menu del pannello, visualizzare 16
menu di scelta rapida
informazioni 25
per le schermate 351
personalizzazione in Flash Player 394
menu Visualizza, modifica della visualizzazione del documento 462
MENU, parametro delle impostazioni di pubblicazione 402
messa in pausa (scorrimento) del codice 385
metodi di fusione
applicazione 244
esempi 243
informazioni 242
migrazione ad Adobe Version Cue CS3 88

modalità di modifica dei simboli 22, 200
modalità di modifica del documento 22
modalità di modifica documento 198, 199
modalità di modifica simbolo 197, 198, 199
modalità di riproduzione, istanze di immagini 203
modalità normale, Azioni (pannello), visualizzazione delle descrizioni delle azioni 368
Modalità poligono, per lo strumento Lazo 186
modelli
  creazione di un documento 50
  dispositivi mobili 76
  esempio 417
  presentazione con foto 77
  pubblicazione 414
  rich media 76
  uso 76
  variabili 415
  variabili abbreviate 417
modifica
  di livelli e cartelle di livelli 36
  immagini bitmap importate 147
  impostazioni di revisione, nelle revisioni PDF Version Cue 118
  proprietà di un progetto 91
  rimodellazione di linee e forme 167
  sfumatura dei bordi di un oggetto 170
  simboli 199
  testo 251
modifica di video, punti di entrata e di uscita 291
Modifica in nuova finestra, comando 200
Modifica in posizione, comando 200
modifica in scala
  mediante trascinamento 193
  oggetti 193
Modifica involucro
  per i suoni 278
  unità 278
Modifica più fotogrammi, pulsante 219
Modifica selezionato, comando 190
Modifica simboli, comando 200
modificatore Attenua, per strumento Selezione 168
modificatore Raddrizza, per strumento Selezione 169
Moltiplica, metodo di fusione 243
Mostra anteprima penna, preferenza 163
Mostra descrizione comandi, preferenza 28
Mostra fotogramma, comando 22
Mostra griglia, comando 23
Mostra messaggi di avvertenza, opzione 403
Mostra puntatori precisi, preferenza 163
Mostra punti solidi, preferenza 163
Mostra suggerimenti forma, comando 235
Mostra tutto, comando 22
movie (parametro) 420
mp3, suoni, importazione 275
MSAA (Microsoft Active Accessibility) 335
Multiriga, opzione per il testo dinamico 253

N

nascondere e visualizzare
  oggetti agli screen reader 342
Nascondi bordi, comando 187
navigazione degli errori 391
navigazione, in un quiz 327
Nessuna, compressione per l'audio 280
Netscape Navigator 398
nome di classe, per schermate 359
nomi delle risorse 319
nomi di istanza
  oggetti accessibili 338
  per le schermate 359
nomi, scelta per l'accessibilità 339
Non sostituire elementi esistenti, opzione 206
numeri di riga nel codice, visualizzazione 375
Nuovo carattere, opzione del pannello Libreria 255
Nuovo da modello, comando 50
Nuovo progetto, comando 90
Nuovo simbolo, comando 198
Nuovo, comando 50

O

oggetti
  accessibili 338
  aggancio 170
  allineamento 189
  cancellazione 169
  copiatura 188
  copiatura durante la trasformazione 188
  corrispondenza delle dimensioni 190
  dimensioni, corrispondenza 190
  distorsione 193
  evidenziazione della selezione 185
  impilamento 189
  inclinazione 194
  incollatura 188
  modifica con modificatore Involucro 193
  modifica in scala 193
  nascondere agli screen reader 342
  opzioni di accessibilità, definizione 340
  ordine di disegno 189
  raggruppamento 190
  riflessione 195
  ripristino degli oggetti trasformati 195
  rotazione 194
  selezione 185, 186
  spostamento 187
  spostamento all'indietro 189
  spostamento in avanti (in primo piano) 189
  spostamento sullo sfondo 189
  standard di codifica 445
  taglio (eliminazione da file) 188
  trascinamento 187
  trasformati, copiatura 188
  trasformati, ripristino 195
  trasformazione libera 192
oggetti Obiettivo, aggiunta e rimozione 321
oggetti secondari, come renderli accessibili 338
Oggetti sensibili, interazione
  aggiunta e rimozione di distrattori 323
  configurazione nella finestra di ispezione dei componenti 323
  nomi delle risorse 319
oggetti Trascina, aggiunta e rimozione 321
oggetto grafico, conversione in un simbolo 63
oggetto Sound, uso di audio 146
Onion skin, tecnica 219
Opaca senza finestra, modalità di accessibilità 335
operatori di accesso agli array, verifica delle coppie corrispondenti 377
Ciclo
  opzione per l'audio 277

opzione Concatenamento
per l'audio 146
opzione di andamento
per l'interpolazione di movimento 229, 230
opzione Nascondi schermata per schermate secondarie 351
opzione Qualità, per compressione audio mp3 281
opzione Scala, per l'interpolazione di movimento 229
opzioni di commento, impostazione per un'interazione di apprendimento 326
Opzioni di stampa, preferenza (solo Windows) 28
opzioni Knowledge Track, impostazione per un'interazione di apprendimento 326
Ordine di caricamento, opzione 399
ordine di lettura
in ActionScript 345
nel pannello Accessibilità 341
predefinito in Flash Player 341
ordine di tabulazione
in ActionScript 345
informazioni 340
nel pannello Accessibilità 341
predefinito per l'accessibilità 341
visualizzazione 341
organizzazione degli script
associazione agli oggetti 445
azioni 445
Orienta verso tracciato, opzione per l'interpolazione di movimento 230, 231
Orientamento del testo predefinito, opzione 253
ottimizzazione
colori GIF 405
colori PNG 407
curve 169
documenti 462
ottimizzazione dei documenti
colori 462
elementi e linee 462
per la riproduzione 462
testo e caratteri 462
Ottimizzazione, opzione 169
Output, pannello 386
copia del contenuto 387
e istruzione trace 388
Elenca oggetti, comando 387
Elenca variabili, comando 387
opzioni 387
visualizzazione 387
Ovale, strumento 156
overlayChildren, parametro 356

P

pagina iniziale 21
palette
Vedere anche pannelli
informazioni 15
palette Collegamenti
sostituzione dei file inseriti con versioni precedenti 100
uso con i file di progetto Version Cue 100
pannelli
Vedere anche palette
Accessibilità. *Vedere* Accessibilità, pannello
Allinea 189
ancorare 16
Azioni 39, 204
Colore 178
Cronologia. *Vedere* Cronologia, pannello
impilare 18
informazioni 15
Informazioni. *Vedere* Informazioni, pannello
Libreria 38
mostrare e nascondere 15
Progetto Flash 58
raggruppare 17
ridurre a icona 19
scelte rapide da tastiera 41
Scena 72
spostare 17
Stringhe. *Vedere* Stringhe, pannello
Trasforma. *Vedere* Trasforma, pannello
pannello Azioni
informazioni sulle istanze 204
pannello Guida, effettuazione di ricerche 3
pannello Strumenti, configurare 16
parametri
immissione nel pannello Azioni 368
per le schermate 356
parametro autoKeyNav per schermate diapositiva 356
parametro visible, per schermate form 357
parentesi graffe, verifica delle coppie corrispondenti 377
parentesi, verifica delle coppie corrispondenti 377
pari livello 349
password
e debug remoto 381, 392
per il debug dei file 399
Penna, strumento
disegno di linee curve 164
passaggio tra sovrascrizioni 165
preferenze 163
puntatore 163
punti curva 166
punti d'angolo 166
regolazione dei punti di ancoraggio con lo 167
utilizzo 162
Pennello, strumento
Blocca riempimento, modificatore 183
colorazione 159
impostazione delle dimensioni e della forma del pennello 159
modalità di colorazione 159
tavoletta grafica a pressione Wacom 159
percorsi
interpolazione lungo i 231
percorsi target
assoluti 68
espressione 71
informazioni 69
inserimento 379
relativi 69
specifica 70
percorso di classe
informazioni sul 393
modifica 393
percorso target
nomi dei livelli 68
Personalizza barra degli strumenti, comando 25
Personalizza, opzione per l'audio 277
Personalizzata, tavolozza dei colori 406
Photoshop. *Vedere* Adobe Photoshop
PICT, file
esportazione 430
importazione 126
più lingue, uso negli script 377
pixel, aggancio 171
play (attributo o parametro) 421
PLAY, parametro delle impostazioni di pubblicazione 402
playHidden, parametro 357
plug-in
in Adobe Store 10
plugin 7

pluginspage (attributo) 421
PNG, file
esportazione 431
importazione 126, 128
PolyStar, strumento 158
Porta avanti
comando 189
comportamento 213
Porta dietro
comando 189
Porta in primo piano
comando 189
comportamento 213
Porta sullo sfondo
comportamento 213
posizione dei caratteri 257
Precisione clic, preferenza 154
preferenza di codifica predefinita 377
preferenze
All'avvio, opzioni 27
Ancoraggio con nome sulla scena 28
Appunti 28
avvertenza 26, 27
Bitmap su Appunti 28
Colore evidenziazione 28
file PSD 141
generale 27
Gradienti su Appunti 28
impostare 25
impostazioni PICT per gli Appunti 29
Linea temporale, opzioni 28
livelli di annullamento 27
Mappatura caratteri predefinita 26
modifica 29
Mostra descrizione comandi 28
opzione Mostra anteprima penna 163
opzione Mostra puntatori precisi 163
opzione Mostra punti solidi 163
Opzioni di stampa (solo Windows) 28
opzioni Disegno 154
Seleziona con Maiusc 28
strumento Penna 163
Testo FreeHand per gli Appunti 29
testo verticale 253
Preferenze di Importatore file AI 134
Preferenze generali, Disattiva agg./elim. automatico 165
Preferenze, comando 26
Premiere Pro. *Vedere* Adobe Premiere Pro
Presentazione con foto, modello 77
Presentazione Flash 347
presentazioni con diapositive 347
_parent alias 69
PrintJob
metodo start() 435
uso della classe di ActionScript 435
PrintJob, classe
metodo addPage 437
metodo send 439
proprietà 437
procedure ottimali
organizzazione della linea temporale 443
uso delle scene 71, 444
profili di pubblicazione, per progetti 59
Profilo ampiezza di banda
grafico della linea temporale 470
impostazioni 470
informazioni 469
progetti
aggiunta di un file 58
apertura di file 59
aprire 58
chiudere 60
controllo delle versioni 60
creazione 58
creazione ed eliminazione di cartelle 59
individuazione di file mancanti 60
menu a comparsa Progetto 58
pannello Progetto Flash 58
prova 59
pubblicazione 60
ridenominazione 60
salvataggio di file 60
selezione di profili di pubblicazione 59
spostamento di file o cartelle 59
progetti. Vedere Adobe Version Cue, progetti
Progetto Flash, pannello 58
proiettori
filmato autonomo 398
riproduzione con un lettore autonomo 398
proprietà
audio 276
istanza di simbolo 201
Proprietà audio, finestra di dialogo 279
Proprietà bitmap, finestra di dialogo 146
Proprietà istanza, finestra di dialogo 201
proprietà speciale del colore istanza 202
proprietà system.useCodepage 264
Proprietà, finestra di ispezione
Colore tratto e Colore di riempimento, controlli 176
informazioni 38
istanze 204
modifica delle proprietà del documento 51
modifica delle unità 188
proprietà audio 276
proprietà dei caratteri 258
scelte rapide da tastiera 41
schermate 355
spostamento di oggetti 187
video, modifica delle proprietà 288
Proteggi da importazione, opzione 399
prova
contenuto accessibile 337
Genera rapporto dimensioni, opzione 470
progetti 59
suoni 280
Prova filmato
comando 209
e controlli da tastiera 380
Prova filmato, comando 470
Prova scena, comando 209, 470
Prova, pulsante della finestra di dialogo Proprietà audio 280
PSD, file
importazione 139
opzioni di pubblicazione 145
pubblicazione
informazioni 51
progetti 60
Pubblicazione, opzioni, file PSD 145
pulsanti
aggiunta di suoni 278
assegnazione di nomi per l'accessibilità 339
attivazione 209
campi di testo di input, etichette accessibili 339
creazione 208
descrizioni ed etichette accessibili 340
disattivazione delle etichette accessibili 342
disattivazione e attivazione 209
modifica e prova 209

prova 209
rollover disgiunto 209
selezione di pulsanti attivati 209
stati dei fotogrammi 208
stato Giù 208
stato Premuto 208
stato Sopra 208
stato Su 208
Puntatore, strumento, impostazione delle opzioni 153, 154
puntatori con gradiente 179
punti di ancoraggio
aggiunta 165, 166
conversione da angolo a curva 166
eliminazione 165
regolazione 167
spostamento 166
tipi 161
trascinamento 167
visualizzazione sulle forme 167
punti di interruzione
file XML 385
impostazione e rimozione 384, 390
impostazione e rimozione, nel pannello Azioni 384
informazioni sui 384
punto centrale 191
punto di registrazione
modifica 200
visualizzazione delle coordinate 204
punto di trasformazione 191

Q

quality (attributo o parametro) 422
QUALITY, parametro delle impostazioni di pubblicazione 402
QuickTime
file, esportazione 431
file, pubblicazione 409
filmati, importazione solo dei suoni 275
filmato 398
immagini, importazione 126
percorso della directory, impostazione relativa a un video clip 291
video collegati, importazione 290
quiz
aggiunta di un'interazione di apprendimento a un modello 314
modelli 309
opzioni di navigazione 327
parametri 310
preparazione per il Web 331
Quiz, componente 310

R

raddrizzamento di curve, linee 168
Raggruppa, comando 190
Rapido, comando 463
rapporto di testo, nel file HTML 417
rapporto dimensioni 470
registrazione del software 1
registrazione di immagini da fotogramma a fotogramma 219
relativo, percorso target 69
relazioni principale-secondario 68
Rendi accessibile il filmato, opzione 340
Rendi accessibile l'oggetto, opzione 338, 340
Rendi accessibili gli oggetti secondari, opzione
clip filmato 340
informazioni 338
requisiti di sistema 1
Rettangolo, strumento
informazioni 156
modificatore Raggio rettangolo arrotondato 158
riavvio di Version Cue 89
Ricalca bitmap, comando 149
ricerca e sostituzione
audio 75
bitmap 75
caratteri 73
colori 74
testo 73
video 75
ricerca, di file Version Cue 99
rich media, modelli 76
Richiama altri comandi, opzione 47
Riconosci forme, preferenza 154
Riconosci linee, preferenza 154
ridenominazione
di livelli e cartelle di livelli 36
progetti o cartelle di progetti 60
ridimensionamento degli oggetti 192, 193
Riempi lo spazio vuoto, interazione
configurazione nella finestra di ispezione dei componenti 322
nomi delle risorse 319
riempimenti
applicazione trasparente 176
bitmap 148
bitmap o gradiente bloccato 183
bordi, sfumatura 170
colore predefinito, selezione 176
con gradiente 178
copiatura 182
creazione da linee 170
espansione 170
scambio del colore con colore tratto 176
sfumatura dei bordi 170
strumento Secchio di vernice, applicazione 179
testo 257
riempimenti bitmap
applicazione 179
trasformazione 180
riempimenti con gradiente
applicazione 179
creazione e modifica 178
in file FreeHand importati 129
importazione ed esportazione 175
operazioni con i colori uniformi 178
riempimento aree 179
rientro del codice, attivazione 373
rientro del testo 258
riflessione degli oggetti 195
Rifletti in orizzontale, comando 195
Rifletti in verticale, comando 195
righelli
informazioni 22
righelli, informazioni 22
rimodellazione di linee e forme 167
rimozione
schermate 353
Rimuovi fotogramma, comando 218
Rimuovi fotogrammi, comando 67
riordinamento di azioni 368
Ripeti, comando 44
ripetizione
comandi 47
passaggi 44
ripetizione ciclica
sequenze di animazione 203
Ripetizione ciclica, opzione
informazioni 203
ripetizione dei passaggi con il pannello Cronologia 45
Ripristina, comando 52
ripristino
file, in Version Cue 101
progetti, in Version Cue 113
ripristino degli oggetti trasformati 195
Riproduci una volta, opzione 203

riproduzione di contenuto Flash 398
riquadro dello script
aggiunta di azioni nel 368
risoluzione dei problemi
Adobe Version Cue 120
risoluzione dei problemi. *Vedere* debug
Risolvi il conflitto tra librerie, finestra di dialogo 205
risorse on-line 7
ritorno a capo automatico nel codice, attivazione 375
rotazione
di 90° 194
oggetti 194
senso orario o antiorario 194
mediante trascinamento 194
Ruota e inclina, comando 194
Ruota, opzione per l'interpolazione di movimento 230

S

salign (parametro) 423
SALIGN, parametro delle impostazioni di pubblicazione 403
Salva area di lavoro, comando 20
Salva attuale, comando 20
Salva come modello, comando 52
Salva con nome, comando 52
Salva e comprimi, comando 45
Salva una versione, comando 102
Salva, comando 52
salvataggio
documenti 52
documenti come modelli 52
file, nei progetti 60
rimozione degli elementi eliminati 45
sblocco degli script nel pannello Azioni 379
scale (attributo o parametro) 422
SCALE, parametro delle impostazioni di pubblicazione 403
Scambia simbolo, finestra di dialogo 203
scaricamento di file, in Version Cue 106
Scelte multiple, interazione
aggiunta e rimozione di distrattori 325
configurazione nella finestra di ispezione dei componenti 325
nomi delle risorse 320
scelte rapida da tastiera
codifica in ActionScript 343
scelte rapide da tastiera
aggiunta e rimozione 29
creazione 343
eliminare 30
informazioni 122
opzione di scelta rapida sul pannello Accessibilità 338
per gli elementi di libreria 44
per i controlli della finestra di ispezione Proprietà 42
per i controlli della struttura ad albero 44
per i controlli delle finestre di dialogo 43
per i controlli di pannello 42
per i pannelli 41
per la finestra di ispezione Proprietà 41
per lo stage 43
personalizzare 29
Scelte rapide da tastiera, finestra di dialogo 29
scelte rapide. *Vedere* scelte rapide da tastiera
Scena, pannello 72
scene
incollatura 188
modifica dell'ordine 72
operazioni 71, 72
procedure ottimali 71, 444
prova delle prestazioni di scaricamento 470
selezione di tutti gli elementi sui livelli 186
visualizzazione 72
scheda Controllo, Debugger 383
scheda Proprietà, Debugger 383
scheda Variabili, Debugger 382
schermata
schermata di primo livello 348
schermata antenata, informazioni 348
schermata principale, informazioni 348
schermate
accessibilità all'ambiente di creazione 354
ActionScript 359
aggiunta allo stesso livello 349
aggiunta di nuove schermate 349
ambiente di creazione 347
annullamento e ripetizione di passaggi 354
applicazione form Flash 347
classe ActionScript, modifica 355
componenti e 360
comportamenti di transizione 358
comportamenti per navigazione e controllo 357
contenuto, modifica 352
coordinate *x* e *y* 355
copiare o tagliare 352
denominazione 353
eliminazione 353
Esplora filmato 351
finestra del documento, visualizzazione 352
finestra di ispezione Proprietà, uso con 355
flusso di lavoro 347
incollare 352
larghezza e altezza, visualizzazione 355
menu di scelta rapida 351
modifica del contenuto 352
multiple, selezione 352
navigazione e controllo, comportamenti 357
nidificate 350
nidificate, visualizzazione 350
Nome classe, nella finestra di ispezione Proprietà 356
nome di classe 359
nome di istanza 359
nome di istanza, visualizzazione e modifica 355
nomi di istanza e schermata predefiniti 353
nuove, aggiunta 349
opzione Aggancio automatico, per la griglia del punto di registrazione 356
parametri 356
presentazione diapositive Flash 347
prima, aggiunta 349
punto di registrazione, operazioni con 355
punto di registrazione, visualizzazione 355
rendering completo del contenuto 352
ripetizione e annullamento di passaggi 354
riquadro della struttura delle schermate 350, 351
scelta del tipo 349
schermata antenata, modifica 352
schermata di pari livello 349
schermate diapositiva 348
schermate form 348

schermate principali 348
schermate secondarie 348, 351
secondarie 355
spostamento 353
spostamento di una schermata secondaria sullo stage 355
struttura e gerarchia del documento 348, 350
tipi di documento 347
tipo, scelta 349
trascinare e rilasciare 353
Trova e sostituisci 354
vista ad albero 350
schermate di diapositiva
classe ActionScript 355
comportamento predefinito se nascoste 357
schermate di form
classe ActionScript 355
schermate diapositiva
informazioni 348
navigazione predefinita 356
parametri 356
struttura del documento 348
schermate form 347
applicazione form in 347
informazioni 348
parametro visible 357
struttura del documento 348
visibilità predefinita 357
schermate secondarie
informazioni 348
spostamento sullo stage 355
visualizzazione 351
Schermo intero, comando 398
Schermo, metodo di fusione 243
Schiarisci, metodo di fusione 243
SCORM
comunicazione, informazioni 330
invio delle informazioni di tracciamento a un sistema LMS 329
preparazione delle interazioni di apprendimento conformi per il Web 331
tracciamento dei risultati del quiz 326
scorrevole, testo 255
scorrimento del codice 390
scorrimento delle righe di codice 385
screen reader
creazione dell'ordine di lettura e di tabulazione 341
informazioni 334
nascondere oggetti agli 342
ordine di lettura e di tabulazione predefiniti 341
rilevamento con ActionScript 345
script
blocco degli script 378
importazione ed esportazione 377
ricerca 368
risoluzione dei problemi relativi alla visualizzazione del testo 378
tasti di scelta rapida per gli script bloccati 379
script LToolboxClass, visualizzazione e modifica in un'interazione di apprendimento 333
Script navigator 363
Script, finestra
creazione di codice nel 365
Script, riquadro
pulsanti al di sopra del 365
ridimensionamento 364
spostamento delle istruzioni nel 368
Scurisci, metodo di fusione 243
Secchio di vernice, strumento
applicazione dei riempimenti 179
Dimensione spazio, modificatore 180
Secondi, pulsante in Modifica involucro 278
selettore colore, apertura 176
Seleziona schermata, finestra di dialogo 358
Selezionabile, opzione
per il testo 260
per il testo dinamico 253
selezionare
livelli 36
selezione
aggiunta di una selezione 186
area di selezione a linee rette 186
area di selezione a mano libera 186
blocco di gruppi o simboli 186
con strumento Lazo 186
deselezione 186
fotogrammi chiave, tutti gli elementi inclusi tra due 186
linee collegate 186
nascondere i bordi di selezione 187
oggetti 185
oggetti, opzione Sensibile al contatto 153, 154
perimetro di selezione 186
scena, tutti gli elementi 186
testo e blocchi di testo 251
Selezione, strumento
modificatore Raddrizza 169
modificatore Smussa 168
rimodellazione 167
selezione di oggetti 185
Sensibile al contatto, opzione 153, 154
Separa, comando 190
sequenza DXF, immagine AutoCAD DXF 429
Server di Adobe Version Cue
eliminazione dei collegamenti 94
installazione e configurazione 84
server LDAP
importazione di utenti Version Cue 109
server proxy FTP, specifica in Version Cue 115
server proxy HTTP, specifica in Version Cue 115
server Web, configurazione per Flash Player 411
sfondo, colore 51
Sfuma bordi riempimento, comando 170
Sfumature PICT, impostazioni nelle preferenze Appunti 29
Shareable Content Object Reference Model. *Vedere* SCORM
sicurezza
assegnazione di utenti in Version Cue 108
Flash Player 411
simboli
carattere 254
clip filmato 197
conversione di un oggetto grafico 63
creare 197
duplicare 199
grafici 197
informazioni 196
interpolazione dei colori 228
istanze, creazione 201
istanze, scollegamento 203
modalità di modifica dei simboli 200
modifica 199
proprietà delle istanze 201
pulsante 197
pulsanti, creazione 208
scambio 203
scollegamento dalle istanze 203
tipi 197
visualizzazione della definizione 204

simboli di pulsanti 197
simboli grafici
  controllo con comportamenti 213
  informazioni 197
simbolo di carattere
  opzione Concatenamento 255
  stringa di identificazione 255
Simula scaricamento, comando 470
Sincronizza
  opzione, per l'interpolazione di movimento 231
sincronizzazione
  file, in Version Cue 106
  suoni 277
Sincronizzazione, opzione per l'audio 277
Singola riga, opzione per il testo dinamico 253
sintassi
  controllo 377
  opzioni colori, impostazione nel pannello Azioni 374
sintassi del punto, percorsi target 69
Smussa curve, preferenza 154
smussatura di curve e linee 168
software
  attivazione 1
  registrazione 1
software download 10
sostituzione
  caratteri 73
  colori 74
  file bitmap, audio o video 75
  testo 73
Sottoselezione, strumento
  regolazione di segmenti di linea 167
  visualizzazione dei punti di ancoraggio 167
spessore linee 176
Sposta dietro
  comando 189
  comportamento 213
spostamento
  intera animazione 220
  oggetti 187
src (attributo) 420
SSL, attivazione in Version Cue 116
stack di chiamata 390
stage
  ridimensionamento 22
  scelte rapide da tastiera per la selezione 43
  visualizzato interamente 22
stage, cancellazione 169
stampa
  dall'ambiente di creazione 434
  azioni 364
  file FLA 434
  menu di scelta rapida di Flash Player 442
stato dei file, in Version Cue 95
Stato Giù (pulsanti) 208
Stato Premuto (pulsanti) 208
Stato Su (pulsanti) 208
Stile tratto, finestra di dialogo 176
Stream, opzione per l'audio 277
streaming, prova delle prestazioni 470
Stringhe, pannello
  aggiunta di stringhe 267
  formato file XML 270
  importazione di file XML 272
  informazioni 266
  lingua predefinita 269
  modifica del testo 268
  modifica della lingua dello stage 268
  pubblicazione 269
  rilevamento automatico della lingua 269
  selezione delle lingue 267
  traduzione del testo 271
strumenti
  Bottiglia inchiostro 179
  Contagocce 182
  Gomma 169
  Ingranditore 22
  Lazo 186
  Linea 156
  Mano 22
  Matita 155
  Ovale 156
  Penna 162
  personalizzazione della barra 24
  PolyStar 158
  Puntatore 153, 154
  Rettangolo 156
  scelte rapide da tastiera 122
  Secchio di vernice 179
  selezionare 24
  Selezione 185
  Sottoselezione 166
  Trasformazione libera 192
  visualizzazione 24
Strumenti, pannello, uso 24
Strumento Matita
  smussatura delle curve 154
Strumento matita
  raddrizzamento di linee 154
struttura delle schermate, riquadro
  espansione e compressione 350
  informazioni 350
  selezione di schermate 351
  visualizzare e nascondere 350
Su, stato (pulsanti) 208
suggerimenti forma per l'interpolazione di forme 234
suggerimenti sui codici
  definizione delle impostazioni 370
suggerimenti sul codice 369
  attivazione 371, 373
  uso 369
  visualizzazione manuale 371
suoni
  Avvio, opzione di sincronizzazione 277
  ciclo 277
  compressione ADPCM 280
  compressione per l'esportazione 279
  controllo di definizione del punto finale 278
  controllo di definizione del punto iniziale 278
  dimensioni dei file, suggerimenti per la riduzione 281
  eventi e streaming 275
  Evento, opzione di sincronizzazione 277
  finestra di dialogo Proprietà audio 279
  importazione 275
  Interrompi, opzione di sincronizzazione 277
  involucri, modifica 278
  nella libreria 276
  linee involucro 278
  menu opzioni 276
  nessuna compressione 280
  opzioni del menu di compressione 280
  proprietà 276
  prova 280
  pulsanti, aggiunta 278
  punto finale, impostazione 278
  punto iniziale, impostazione 278
  ripetizione ciclica per ridurre le dimensioni dei file 281
  riutilizzo per ridurre le dimensioni dei file 281
  sincronizzazione 277
  sincronizzazione in streaming 277
  streaming ed eventi 275

suggerimenti per ridurre le dimensioni dei file 281
uso efficace 281
versioni separate, creazione 400
suoni AIFF, importazione 275
suoni associati agli eventi 275
suoni System 7, importazione 275
suoni WAV
importazione 275
SWF, file
esportare da Illustrator 127
importazione 126
modifica in Flash da Dreamweaver 398
stampa dei fotogrammi 442
swliveconnect (attributo) 421

T

Tab e Prova filmato 380
Taglia, comando 189
tagliare una schermata 352
targetPath, funzione 71
tasti di scelta rapida
per gli script bloccati 379
per le azioni 368
Tasti di scelta rapida Esc 375
Tasti di scelta rapida Esc, comando 368
tasti freccia, spostamento degli oggetti 187
tavoletta grafica a pressione Wacom 159
tavolo di montaggio, mostrare e nascondere 22
tavolozza dei colori
adattata 406
Tavolozza dei colori adattata 406
tavolozza di colori
salvataggio della tavolozza corrente come predefinita 175
web-safe 175
tavolozza di colori predefinita 175
tavolozze di colori
importazione ed esportazione 175
predefinita 175
template
creare 414
testo
allineamento 258
ampliamento dei blocchi di testo 252
antialiasing 248, 463
Appunti, importazione 188
attributi di carattere e paragrafo 256
campi 246
campi di testo 246
carattere, selezione 257
caratteri del dispositivo 247, 260
caratteri incorporati 247
codifica 378
collegamento a un URL 256
colore di riempimento 257
colore, scelta 257
controllo ortografico 253
dimensione in punti, scelta 257
divisione 190, 256
effetto maschera 248
flusso orizzontale o verticale 252
flusso, orizzontale o verticale 252
importazione da Illustrator in Flash 127
importazione mediante gli Appunti 188
impostazione come selezionabile dagli utenti 260
in più lingue 261, 262, 264, 269, 270
larghezza o altezza fissa 252
margini 258
modifica 251
nei dispositivi portatili 472
opzioni per i caratteri 257
opzioni per il testo dinamico 253
ottimizzazione 462
proprietà, scelta 257
ricerca e sostituzione 73
ridimensionamento di un blocco testo 252
scorrevole 255
selezione 251
selezione dei caratteri dispositivo 260
selezione di un carattere 257
simboli di carattere, creazione 254
sostituzione 73
sostituzione dei caratteri 249
stile, scelta 257
traduzione nel pannello Stringhe 271
trasformazione 255
Unicode in Flash Player 265
URL, collegamento 256
testo della domanda, aggiunta a un'interazione di apprendimento 312
testo di input, informazioni 246
testo dinamico
impostazione delle opzioni 253
informazioni 246
opzione HTML 253
testo in più lingue
codifica della lingua 265
creazione mediante il pannello Stringhe 266
file esterni non Unicode 264
#include, azione 273
informazioni 261, 269, 270
panoramica 264
proprietà system.useCodepage 264
variabili di testo 274
XMLConnector, componente 274
testo statico
conversione in testo dinamico per l'accessibilità 342
informazioni 246
ordine di lettura degli screen reader 345
testo verticale
flusso 252
preferenze 253
TGA, file, importazione 126
TIFF, file, importazione 126
Tinta, effetto 202
Tinta, proprietà di un'istanza 202
tipi MIME
configurazione 411
Flash Player 411
tolleranza, per aggancio agli oggetti 154
tracce QuickTime 409
tracciamento dei risultati del quiz 326
tracciati
disegnare con lo strumento penna 164
linee e punti di direzione 161
regolazione dei punti di ancoraggio nei 167
rimodellare 160
tracciato movimento 231
collegamento di livelli 232
orientamento o aggancio degli elementi interpolati 231
scollegamento di livelli 232
transizioni
interpolazione di movimento 228
per le schermate 358
Trascina e rilascia, interazione
configurazione nella finestra di ispezione dei componenti 321
nomi delle risorse 319
trascinamento degli oggetti 187

Trasforma, pannello
annullamento delle trasformazioni 195
copiatura di oggetti 188
inclinazione di oggetti 194
trasformazione
oggetti 188
testo 255
Trasformazione libera, strumento 192
trasformazioni
combinazione 192
puntatori 192
Trasparente senza finestra, modalità di accessibilità 335
trasparenza
alfa 202
esportazione 407
interpolazione 202
mantenimento nelle immagini bitmap importate 124
parziale 405
regolazione separata dei valori di colore 202
tratti
colore predefinito, selezione 176
conversione in riempimenti 170
copiatura 182
scambio del colore con colore riempimento 176
spessore 176
spessore, selezione 176
stile tratto, selezione 176
strumento Bottiglia inchiostro, modifica 179
strumento Selezione, selezione 186
trasparente, applicazione 176
Trova e sostituisci
panoramica 72
schermate 354

U

Unicode
informazioni 265
selezione dei caratteri 262
supporto 377
supporto per Flash Player 265
Unità di misura righello, menu 51
URL, elenco in file HTML 417
Usa finestra Adobe, comando 82
utenti, creazione e assegnazione in Version Cue 108, 111
UTF-16 BE e UTF-16 LE 265
UTF-8 265
UTF-8 (Unicode) 377

V

Vai a e interrompi fotogramma o etichetta, comportamento 213
Vai a e riproduci fotogramma o etichetta, comportamento 213
Vai a, comando 72
Variabile, opzione per il testo dinamico 253
variabili 391
assegnazione di un nome 372
e scheda Variabili del Debugger 382
ed elenco di controllo del Debugger 383
modello HTML 415
modifica nel Debugger 383
variabili di testo, uso nel testo in più lingue 274
velocità di scaricamento, per la prova 470
Velocità di trasferimento, opzione per compressione audio mp3 280
Vero o falso, interazione
configurazione nella finestra di ispezione dei componenti 326
nomi delle risorse 320
Version Cue. *Vedere* Adobe Version Cue
versioni
archiviazione 102
eliminazione 104
impostazione come versione corrente 104
informazioni 102
visualizzazione 103
versioni di prova 10
video
aggiornamento di video incorporati 290
codec Sorenson Spark 293
componenti 305
comportamenti, aggiunta e controllo 304, 305
esportare QuickTime 302
file FLV, importazione 285
file FLV, riproduzione esterni 303
formati file per l'importazione 292
modifica di video clip 291
proprietà, modifica 288
QuickTime collegato 290
ricerca e sostituzione 75
riproduzione, controllo 285
suggerimenti per la creazione 294
suggerimenti sulla creazione 300
video importato, formati 292
video QuickTime
esportare 302
video QuickTime, anteprima in Flash 291
visualizzazione
commenti, nelle revisioni Version Cue PDF 119
file Version Cue, in Bridge 96
resoconti, in Amministrazione server Version Cue 115
versioni 103
versioni precedenti 104
visualizzazione dei fotogrammi, menu 33
visualizzazione in anteprima con Anteprima pubblicazione 410
visualizzazione, accelerazione del documento 462

W

WAV, suoni
esportazione 432
Web 216, tavolozza dei colori 406
Web, preparazione delle interazioni di apprendimento 331
WebDAV, server
connessione a progetti Version Cue 88
web-safe, tavolozza di colori 175
width (attributo) 402, 420
Windows Metafile, file
esportazione 433
importazione 126
wmode (attributo/parametro) 424

X

XLIFF 270
XML, file 270, 272
XMLConnector, componente
testo in più lingue 274